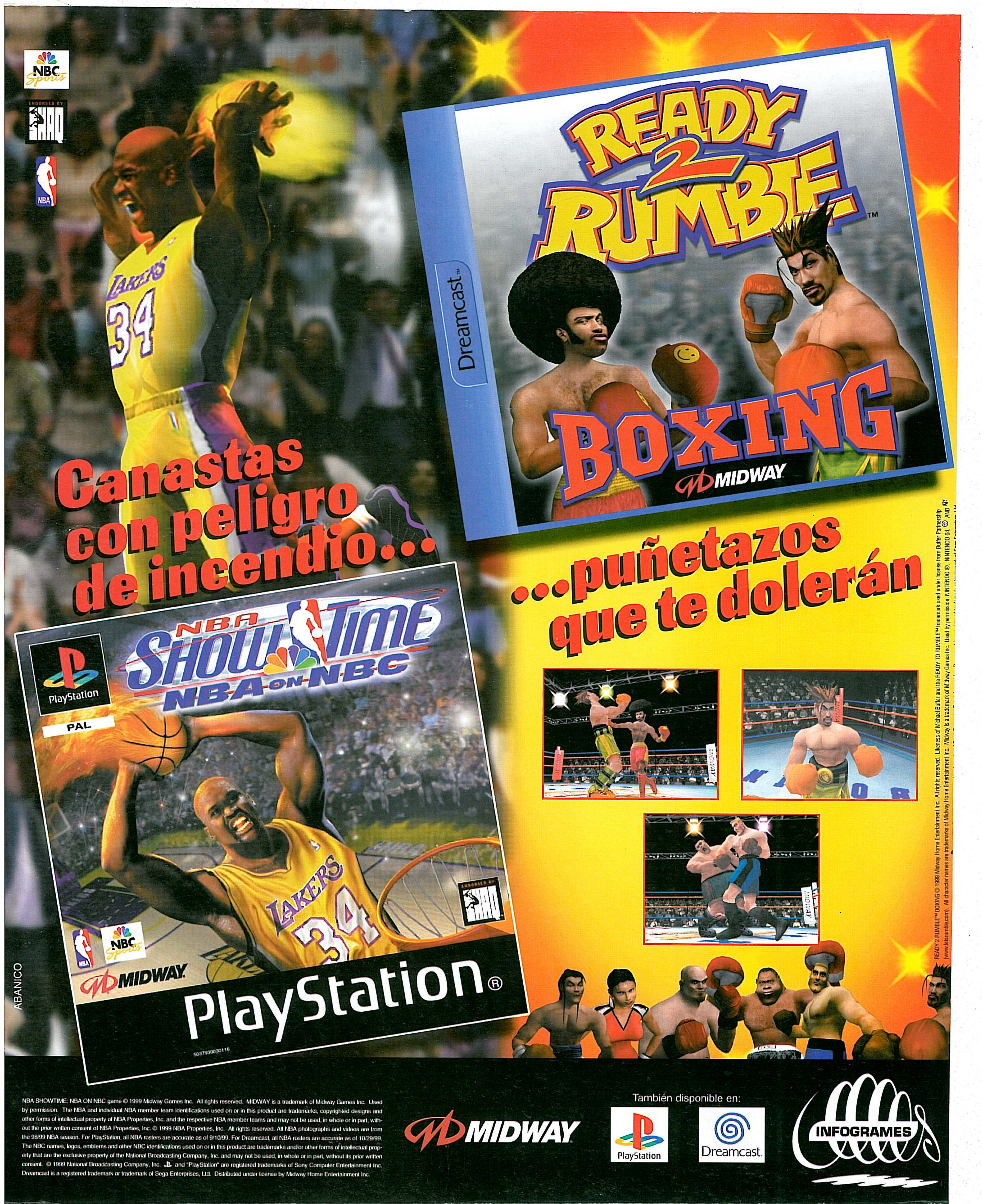

DREAMCAST 100% NO OFICIAL
■ NÚMERO #03 ■ PRECIO 425 PTAS - 2,55 €
DC
MAGAZINE
TODO DREAMCAST
VIRTUA STRIKER 2
ver. 2000.1
Fútbol arcade
ZOMBIE REVENGE
Sangre verde
FIGHTING FORCE 2
Puñetazos en serie
SHENMUE
La realidad hecha juego
TAXI
Crazy Taxi
Atrápalo como puedas
00003
8 414090 213240
MC



READY 2 RUMBLE™
BOXING
Dreamcast.
MIDWAY
Canastas con peligro de incendio...
...puñetazos que te dolerán
NBA SHOWTIME
NBA ON NBC
PlayStation
PAL
MIDWAY
PlayStation®
ABANICO
NBA SHOWTIME: NBA ON NBC game © 1999 Midway Games Inc. All rights reserved. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved. All NBA photographs and videos are from the 98/99 NBA season. For PlayStation, all NBA rosters are accurate as of 9/10/99. For Dreamcast, all NBA rosters are accurate as of 10/29/99. The NBC names, logos, emblems and other NBC identifications used on or in this product are trademarks and/or other forms of intellectual property that are the exclusive property of the National Broadcasting Company, Inc. and may not be used, in whole or in part, without its prior written consent. © 1999 National Broadcasting Company, Inc. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc.
MIDWAY
También disponible en:
PlayStation
Dreamcast.
INFOGRAMES



DC-M

Nº3 • 31 Marzo 2000
Edita MC Ediciones
MC

Redacción
Passeig de Sant Gervasi 16-20
08022 Barcelona Tel. 93 254 12 50

Staff
Coordinación de Edición: **Xavi Sancho**
dc@mcediciones.es
Dirección Técnica y Maquetación: **Josep Lorente**
Cine y Música: **Nacho Puertas**
Internet: **Anna Tuca**
Colaboradores: **Angela Anessi, Juan Manuel Freire, Aitor Didi, Ángel Urtubi, Ruth Marriott, Anna Tuca, Nacho Puertas, Charlotte Bates, Joan Josep Musarra, Raquel García, Eugènia De La Torriente, Marc Prades, Eva María Cegrí, Joan Font, Caterina Barjau, Carlos Robles, Manu González, Lucas Arraut.**

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de Ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
Jefa de Publicidad: **Montserrat Casero**
Publicidad: **Pilar González**
Orense 11, Planta Baja 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83 Fax 91 417 05 04
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax. 93 254 12 59

Impresión
Rotographik-Giesa
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B- 48684-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rei, BCN
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 Esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Mad.
Distribución ARGENTINA: Cede, S.A.
SUD América, 1532. 1290 Buenos Aires Tel. 301 24 64
Distribución MÉXICO:
CADE, S.A. de C/ Lago Ladoga, Nº 220
Colonia Anahuac - Delagación Miguel Hidalgo – México DF
Tel. 545 65 14 Fax. 545 65 06 Distribución Estados: AUTREY
Distribución DF: UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones

Editorial

El mundo de las recreativas agoniza. Ya es oficial. La enfermedad que ya se les diagnosticara hace años en Europa y en EE.UU. ha empezado a manifestarse en Japón, lo que es signo inequívoco de que la epidemia ya es casi irreversible. El mundo de los juegos se mueve a una velocidad tremenda y poco lugar hay ya para el salón recreativo en la era del juego online. Muchos somos los que nos hemos pasado la mitad de nuestra edad escolar jugando a *Commando, 1943* o *Out Run* en un salón sucio regentado por un viejo con bata azul. A pocas clases fuimos aquel año. Ahora ya todo se hace desde casa y cada vez hay menos razones para salir a la calle. Puedes comprar lavadoras, entradas para el cine, discos y hasta fregonas a través de la red. Con un panorama como éste era inevitable que los salones recreativos fueran perdiendo peso específico. El arcade puro y duro de tres minutos y pulgares al rojo vivo se ha convertido en una mera opción en la mayoría de juegos. Ya no es un fin. Y sí, tenemos perfectas conversiones arcade gracias a la famosa placa NAOMI, pero nos hace falta algo más que justifique las casi nueve mil pelas que nos dejamos. El mercado se ha vuelto más exigente y, aunque parezca ilógico teniendo en cuenta la velocidad con la que se mueven las cosas, quiere algo más perdurable. Sega ha optado por las conversiones, lo que es un poco arriesgado si no se consigue añadir durabilidad al producto. En un mundo perfecto esto no debería importar, pero es que en un mundo perfecto los juegos no valdrían lo que valen. En ese sitio (el mundo éste, claro), no nos importaría que *Virtua Striker 2* no se pareciera en nada a un partido de fútbol. Lo que veríamos en el juego serían unos gráficos magníficos, una velocidad endiablada y unas risas. En un mundo perfecto, *ShenMue* no sería un juego, sino una asignatura escolar y *Crazy Taxi* el simulador oficial de las autoescuelas. En un mundo perfecto las recreativas no morirían, por que siempre serán un buen lugar para hacer campana y para ligar. Lo que pasa es que este mundo no es perfecto y Sega ya se está poniendo a trabajar en el epitafio de las arcade. O en su resurrección. Ya veremos.

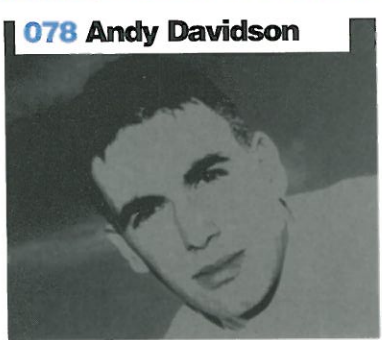




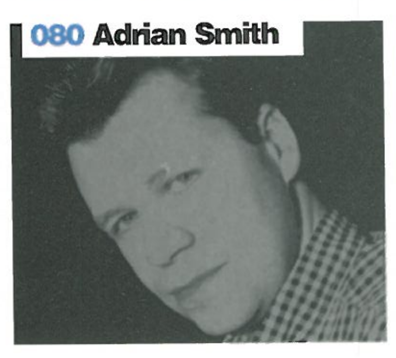


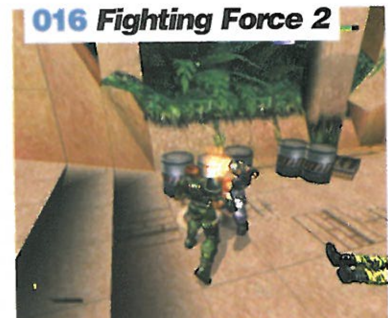







Chain
You shouldn't even be here
interrupting my work!
CHAIN
MAG





Contenido #03





REPORT
036 Akihabara
La ciudad electrónica al descubierto.

En portada



DC-M
Noticias

DC-ANÁLISIS
Reviews a go go

DC-REPORT
Radiografías

DC-TOP
Listas para listos

DC-AVANCE
Pronto en tu salón

DC-GUÍA
Cirugía dreamcast

MUNDO-DC
Todo dreamcast

HABITUALES



VIVA LA REVOLUCIÓN

Con la llegada de un nuevo milenio y de una nueva creación de Sony, Sega decide reestructurarse al completo y presentar sus planes de dominación mundial. Bueno, tal vez dominar el mundo sea demasiado, pero la de la industria de los videojuegos no. Éste es su plan sutil.

Sega ha anunciado una serie de cambios importantes en su estructura y ha presentado sus revolucionarios planes para este 2000. En un dossier de prensa presentado hace un mes, la compañía declara que, "con la llegada del siglo 21, llega la era de Internet, y esto, sin duda, va a alterar la naturaleza de la industria del entretenimiento". Y, claro, Sega espera estar en la cresta de la ola de las telecomunicaciones.

La compañía no tiene más remedio que reinventarse para la afrontar esta revolución online. El mundo de los salones recreativos está cada día más a la baja, y parece que pronto se convertirá en algo residual. Mientras, en los hogares la idea de una consola con la que sólo juegas parece cada día menos atractiva. Lo que se desea es una máquina total que te permita no sólo jugar, sino enviar emails, escuchar música, ver películas y navegar por la red. Todo está cambiando. Además, tras haber perdido 28.000 millones de pesetas durante la primera mitad del pasado año, Sega sabe muy bien que si se queda estancada en un sistema de producción demasiado rígido, produciendo consolas y máquinas recreativas, lo lleva claro.

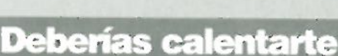
¿Y qué planes tiene la compañía para sobrevivir a la revolución online? Bien, para empezar, la empresa se ha reestructurado por completo. El departamento de software se va a dividir en diez compañías diferentes, algunas de ellas - incluyendo Sega Toys, Sega Muse, Nextec y Sega Logistic Service- van a ser llevadas a la bolsa japonesa para permitir la entrada de nuevos accionistas. Además, la división de recreativas se independiza y será dirigida por un equipo autónomo.
Todo suena terriblemente complicado, pero la esperanza es que cada una de estas nuevas miniempresas gane en autonomía y evite largos procesos burocráticos. Con esto, se les supone mayor facilidad de maniobra para investigar en nuevas tecnologías. Por otra parte, todas estas compañías podrán negociar con otras.
En el corazón de esta revolución se encuentran los planes para afrontar el juego a través de la red. Este año Sega espera introducir ultrarápidos cables de fibra óptica en sus máquinas recreativas, posibilitando la conexión de hasta 20

"En el corazón de esta **revolución** se encuentran los planes para afrontar el **juego a través de la red**. Este año Sega espera introducir ultrarápidos **cables de fibra óptica en sus máquinas recreativas.**"



salas a una central. Así, podrás jugar a *OutTriggter* contra veinte diferentes personas, cada una en una máquina diferente y sin los problemas de pérdida de velocidad normalmente asociados con estas experiencias.
Por supuesto, los poseedores de una dreamcast no serán dejados de lado. Una de las nuevas divisiones de Sega, ISAO Corp, se ha asociado con la empresa de tecnología en la red Nortel para desarrollar un sistema de banda ancha especialmente diseñado para jugar online. Los usuarios de DC en Japón ya pueden conectarse al sistema prototipo (una especie de internet a pequeña escala) y jugar *Virtual On* con hasta 5.000 jugadores diferentes. La división estadounidense de la compañía espera lanzar algo parecido pronto. Europa no llegará mucho más tarde.
Pero esto no se acaba aquí. Habiendo visto el mercado tradicional de las recreativas agonizar durante años, la empresa sabe que debe atraer nuevos clientes tanto a sus arcades como a sus sistemas domésticos. Este tipo de consumidor es lo que los japoneses llaman jugadores ligeros, o sea, gente que no se pasa el día en los salones comparando *Daytona* con *Ridge Racer* o descubriendo movimientos secretos en *Marvel vs. Capcom*. Lo que Sega quiere ahora son hombres de negocios y estudiantes, y las criaturas más elusivas del mundo: las chicas. A este público parecen ir dirigidas algunas de las últimas ediciones, juegos como *Space Channel 5*, *Samba de Amigo* (las chicas parecen adorar los juegos musicales) y *Seaman* (cuyo fenómeno estilo tamagotchi es ya imparable).
La compañía también planea extender sus lazos con empresas de consolas portátiles como la Neo Geo pocket, para así llevarse el dinero de los obsesionados con cualquier cosa que quepa en el bolsillo. Además, hay planes para una cámara compatible con DC, así podrás meter fotos en la consola y enviarlas a través del email. Para terminar, parece obvio que el objetivo primordial es la red. Para ello se pretende crear una especie de reino del entretenimiento online. Así, no van a parar de conectar las últimas creaciones de Naomi y se van a esmerar en mejorar las posibilidades de DC en este aspecto. El fin último será la conexión de usuarios domésticos con los de arcades. Los caminos ya están abiertos para esta nueva era de interacción entre arcade y domicilio con las cargas de VM que puedes llevar a algunas recreativas. Si todo esto funciona a nivel global éste podría ser el renacimiento de la compañía que todos estábamos esperando. El futuro brilla. El futuro viene conectado.

"Viendo el mercado tradicional de las recreativas agonizar durante años, la empresa sabe que debe **atraer nuevos clientes**."



Deberías calentarte



YA VIENEN	A QUÉ TEMPERATURA
Arcatera	🔥🔥🔥
Deep Fighter	🔥🔥🔥
Deadly Skies (aka Airforce Delta)	🔥🔥🔥🔥🔥
Fur Fighters	🔥🔥🔥🔥
Grand Theft Auto 2	🔥🔥🔥🔥
MDK 2	🔥🔥🔥🔥🔥
Metropolis Street Racer	🔥🔥🔥🔥🔥🔥
NBA 2000	🔥🔥🔥
Red Dog	🔥🔥🔥🔥
Resident Evil 2	🔥🔥
Soul Reaver	🔥🔥🔥
Slave Zero	🔥🔥
Vigilante 8: 2nd Offence	🔥🔥
Plasma Sword	🔥🔥🔥
Wild Metal	🔥🔥
Rayman 2	🔥🔥🔥
YA CASI VIENEN	**A QUÉ TEMPERATURA**
Big Bang	🔥🔥🔥🔥
Chu Chu Rocket	🔥🔥🔥🔥🔥
Croc 2	🔥🔥🔥🔥
Dead or Alive 2	🔥🔥🔥🔥🔥🔥
Deadly Pursuit	🔥🔥🔥
Hidden & Dangerous	🔥🔥🔥🔥
Planet of the Apes	🔥🔥🔥
Power Smash (aka Virtua Tennis)	🔥🔥🔥🔥
Sega GT: Homologation Special	🔥🔥🔥🔥🔥🔥
South Park Rally	🔥🔥🔥🔥
Space Channel 5	🔥🔥🔥🔥
Street Fighter III World Impact	🔥🔥🔥🔥🔥
Stunt GP	🔥🔥🔥
V-Rally 2	🔥🔥🔥🔥
Virtual On Oratorio Tangram	🔥🔥🔥🔥
ESTÁN MUY LEJOS	**A QUÉ TEMPERATURA**
Black and White	🔥🔥🔥🔥🔥
Castlevania Ressurrection	🔥🔥🔥🔥
D2	🔥🔥🔥
Half-Life	🔥🔥🔥🔥🔥
Ferrari 355 Challenge	🔥🔥🔥🔥🔥
Jet Set Radio	🔥🔥🔥🔥
Max Payne	🔥🔥🔥🔥
Shenmue	🔥🔥🔥🔥🔥
SNK vs Capcom	🔥🔥🔥🔥🔥

RUMORES

Rumor: *Castlevania: Resurrection* ha vuelto ha retrasarse.
DC-M: Pues sí. Y esta vez es más que verdadero. Al parecer, la situación está más o menos así: la edición en el mercado japonés se producirá en verano, lo que nos lleva a creer que no lo veremos en Europa hasta las próximas Navidades. Si tenemos suerte, claro. Buffy nunca tiene que esperar tanto para cargarse a los vampiros. ■

Rumor: Eidos va a editar en Europa y América su clásico *Berserk*.
DC-M: Inconcluso, la verdad. De momento, no hemos podido acceder a ninguna fuente fiable de la compañía, por lo que no os podemos dar más detalles. De cualquier modo, lo seguimos intentando y confiamos en que sea verdad el rumor. *Berserk* es tan bueno como *Zombie Revenge*. ■

Rumor: El supermejorado beat'em up de Capcom, *Marvel vs. Capcom 2*, contendrá la posibilidad de pelea simultánea tres contra tres. El juego llegará a las recreativas japonesas esta primavera.
DC-M: Casi verdad. Cada jugador cogerá tres jugadores al inicio y, a medida que avanza el juego, podrá ir intercambiándolos. Además, sus combos serán una mezcla de lo que los tres ofrecen. Esto parece ser que es lo que hay, por lo que la posibilidad de tener seis luchadores en pantalla no parece muy real, lo que es una pena. ■

Rumor: Armada no será editado en España.
DC-M: Pues sí. Triste pero verdad. Esta mezcla de shoot'em up y aventura espacial sólo lo podrás comprar de importación al Acclaim haber decidido no editarlo en nuestro país. Problemas con el desarrollador original parecen haber desembocado en este trágico final. Decimos trágico, porque los reviews del juego que hemos leído son tremendamente positivos y las imágenes magníficas. Una pena. ■



¡MÁS RÁPIDO!

San Francisco Rush 2049 llega a Dreamcast

Midway es ya una de las compañías que más apoyo están dando a la máquina de Sega, y para seguir en su línea, acaban de anunciar que su racer de recreativa *San Francisco Rush 2049* será editado para DC el próximo septiembre.
Los anteriores títulos de esta saga fueron grandes éxitos de salón recreativo, pero no buenas conversiones a sistema doméstico. Esperemos que esto cambie en la nueva versión para dreamcast. ■

01 Estas imágenes de la versión arcade son ciertamente prometedoras.
02 Hasta ocho coches en pista.

EA PIERDE EL TREN

¿Por qué sigue EA ignorando a dreamcast a pesar de su éxito?

El rápido éxito de DC está atrayendo a la mayoría de desarrolladores mundiales. Bueno, a los más grandes, EA, parece que todavía el invento no les convence demasiado. El gigante americano, responsable de las multimillonarias series *FIFA* y *Command&Conquer* cerró el pasado año fiscal con una entrada de capital por ventas cercano a 170 billones de pesetas. De cualquier modo, parece que el dinero les sobra o, simplemente, que el nuestro no es lo suficientemente bueno. ¿Por qué siguen ignorando a dreamcast? Algunos están llegando a afirmar que la compañía americana tiene un contrato de exclusividad con Sony. Esto es una tontería, ya que las grandes compañías quieren que las otras plataformas se hagan grandes, para así evitar monopolios. Nintendo ya lo hizo en los 80 al alentar a los editores para que trabajaran para Mega Drive. Además, tanto Sega como Nintendo y Sony, desarrollan y editan juegos, por lo que son rivales directos de EA. No, la verdadera razón por la que EA no parece querer desarrollar para DC es, simplemente, que no se han enterado muy bien de qué va el asunto. Pensad que hablamos de una compañía que en los 80 se quedó en los juegos de PC, pues creía que las consolas no tenían ningún futuro. En fin, un emporio no muy aficionado a los nuevos inventos. Para acabar el chiste, el presidente global de EA, John Riccitello, declaró el pasado septiembre que dremcast no vendería más de un millón de consolas en América. DC ya ha vendido más de millón y medio en el país del gran hermano. Mientras, las malas lenguas siguen echando leña al fuego y recordando que EA desarrolló para Sony cuando PlayStation era más débil de lo que dreamcast es ahora. Favoritismo, gritan. Olvidan que desarrollar en el 94 era más barato. Además, en aquel momento el mercado necesitaba expandirse y atraer nuevos clientes, ahora simplemente se cree que el futuro es Sony, por lo que no se molestan en probar nada nuevo.
El Sr. Riccitello, que últimamente se siente muy locuaz y brillante, también ha afirmado que EA desarrollará para DC cuando la consola alcance los cinco millones de unidades. A esto se llama amabilidad. De cualquier modo, las últimas



noticias apuntan a que la compañía está cambiando de estrategia. A fin de año, las ventas de los productos de la compañía bajaron alarmantemente debido al sistemático fracaso de los títulos para N64. Además, parece ser que los inversores no están muy de acuerdo con la alianza con Sony. Y, claro, ninguna multinacional quiere llevarle la contraria a sus accionistas.
Pase lo que pase, está claro que si EA se decide, serán los americanos los primeros en beneficiarse. Ya se sabe lo que les gustan los juegos de deportes, y EA tiene la mejor gama. Os mantendremos informados. ■

LARA CROFT!

La última revelación de Dreamcast

Proein ha anunciado el lanzamiento de *Tomb Raider IV: The Last Revelation* para dreamcast.
Tras meses de rumores, confirmaciones y desmentidos, parece que finalmente Core ha deciddio convertir a DC la última entrega de esta popularísima saga.
La edición está prevista para esta primavera.

Todavía no se han visto imágenes ni se saben demasiados detalles sobre los cambios que el juego va a experimentar al saltar a los 128bits. De cualquier modo, Core ha anunciado más mapas, así como sombras en tiempo real y una mejora gráfica general.
Además, el sonido y la ambientación también parece que sufrirán mejoras sustanciales. En fin, que será mucho más parecida a la versión para PC que a la creada para PlayStation, lo que es bueno, muy bueno.
Cabe recordar que Core siempre ha tenido unas relaciones inmejorables con sega y que Lara Croft fue originalmente diseñada para ser un personaje de Saturn. Finalmente, Sony olió el dinero y la empresa con sede en Derby acabó sucumbiendo a la tentación (y a unas mayores posibilidades de desarrollar acciones en 3D). Así pues, esta noticia es la noticia de un retorno esperado y muy comentado.
Tomb Raider va a ser la segunda referencia de Eidos (tercera según la coincidencia con *Soul Reaver*) para DC. Esta empresa es la propietaria de Core y su producto está editadon en España por Proein. Mike McGarvey, jefe de operaciones de Eidos, comenta que, "nuestra empresa ha apoyado la deamcast desde que se lanzó en Europa. Aparte de lanzar títulos originales para la consola, estamos siguiendo una estrategia de desarrollar versiones de nuestras franquicias de mayor éxito para esta consola. *Tomb Raider* es una de las marcas de mayor éxito en la historia de nuestra industria y la potencia de la consola enriquece enormemente la experiencia Lara Croft para los amantes de los videojuegos en el mundo entero". Por otra parte, altos directivos de Sega Europa también celebran la llegada de la Croft, quien, según ellos tendrá mejor aspecto que nunca. Pero no creemos que sea por eso, sino por el gancho comercial de la saga. Sega Europa necesita un relanzamiento urgentemente, pues DC está arrasando en EE.UU. y Japón, pero las cifras europeas, aun siendo buenas, no se acercan todavía a las americanas. *Sonic Adventure* es el juego más vendido y sólo está en el lugar 74 de las listas generales. Lara, ayúdanos.

"Tras meses de rumores, confirmaciones y desmentidos, parece que finalmente **Core ha decidido convertir a DC la última entrega de esta popularísima saga**."

BREVES

MÁS CALIBUR

> Tras vender más de un millón de copias de Soul Calibur en todo el mundo, Namco he decidido celebrarlo incluyendo en su web dos minijuegos descargables en tu VM. Los jugadores que los terminen podrán luego acceder a partes secretas en el juego principal. Todavía no se sabe si estos minijuegos se convertirán al sistema europeo, aunque ciertamente lo dudamos. (http://calibur.dricas.ne.jp/calibur/vmservice/SCMINIDO)

IRIMAJIRI EN CANNES

> El presidente de Sega Japón, Shoichiro Irimajiri, será uno de los ponentes más destacados en el Milia que se celebrará en la localidad francesa de Cannes. Milia es esencialmente una versión en ordenador del festival de Cine. Durante tres días, los capitostes de la industria de los ordenadores se reúnen para discutir sobre contratos. Además, se celebran fórums y charlas a cargo de grandes personajes del sector. La presencia de Sega en un evento normalmente capitalizado por gente más relacionada con el entorno PC y Mac es tal vez un nuevo ejemplo de la vocación de la compañía japonesa de presentar a DC como un aparato ligado a internet.

GATOS PARA SEGA

> Sega ha firmado un contrato con el productor de periféricos MadCatz. Por este acuerdo se les permite crear sus propios productos para DC. Los primeros periféricos en salir al mercado serán el volante, el controller, una VM, el teclado y la pistola. Whitney Peterson, vicepresidente para desarrollo corporativo de Mad Catz, ha declarado, "trabajar con Sega nos permite aprovechar el enorme potencial de DC, especialmente cuando los juegos online empiecen a salir a la venta. Ya estamos trabajando en periféricos especialmente diseñador para esta opción". No sabemos exactamente a qué se refiere, pero parece interesante."



game time
FARE
$ 689.43
$ 331.85
2HOP260
game time
FARE
$ 750.72
$ 411.19
$1.5
Crazy Drift!
COMBO 3
game time
$ 689.43
FARE
Crazy Through!
COMBO 3
2HOP260
9'59"00
game time
TOTAL EARNED
$ 0.00
TAXI
game time
TOTAL EARNED
$ 0.00
TAXI
5'37"86
game time
TOTAL EARNED
$ 750.72
TAXI



¿Qué pasa?

DC-M está comprometida a ofrecer las reseñas más honestas, precisas y completas que puedas encontrar en cualquier lugar, de cualquier manera.
Como es de esperar, aspiramos a emplear sólo los más experimentados, sesudos y mejor vestidos críticos del país (bueno, quizá deban olvidar lo último). Siendo casi el Siglo 21 y vosotros gente inteligente, puntuamos de cero a diez, porque es el sistema de puntuación más claro y justo que conocemos. Y, como la mitad de camino entre nada y diez es cinco, este cinco es la nota de aprobado. No significa que un juego no interese por obtener sólo un cinco, sino que, bueno, es un aprobadillo. Pero éste que váis a leer es un diez, y porque no hay más.

Crazy Taxi

Seguro que en tu familia, más lejos o más cerca, hay un taxista. Y seguro que, cuando eras pequeño, querías ser como él... ¡Pues empieza a entrenar!

Sega está que lo tira con sus conversiones! Y es que, mientras otras firmas se limitan a hacer versiones para todos los soportes de los mismos jueguchos de poca monta, Sega sólo se molesta en codificar para Dreamcast sus mejores arcades. Esta vez le ha tocado a *Crazy Taxi*, una recreativa fabulosa basada en la placa NAOMI, como *House of the Dead* o *Zombie Revenge* (cuya versión DC está analizada en este mismo número). Sólo con decir «NAOMI» ya deberías saber unas cuantas cosas: que el juego de DC ha quedado idéntico a la recreativa; que los gráficos de ambos son perfectos; y que *Crazy Taxi* funciona a la velocidad del rayo sin el menor problema técnico. ▸

- Editor: Sega
- Desarrollador: AM#3
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: 18 de Febrero
- Jugadores: Uno
- Extras: Volante, Rumble pack
- **A favor:** acción sin límites, gráficos perfectos, jugabilidad por un tubo y muchísima marcha.
- **En contra:** nada, salvo que es un arcade y eso es algo que no todo el mundo aprecia...











01 Taxi, siga esa flecha verde.
02 Rápido, debo llegar a la tienda antes de que se acaben las copias de Baby one more time.
03 La carretera gira a la izquierda, la flecha, a la derecha. ¿Qué hago?

► Del mismo modo, saber que el equipo responsable del juego es AM#3 también es una garantía de calidad. Entre AM#3 y AM#2 se han repartido todos los grandes éxitos de las consolas de Sega desde tiempos inmemoriales: *Daytona, Sega Rally, Virtua Fighter, Virtual On, Panzer Dragoon*... Vamos, que *Crazy Taxi* tiene todas las papeletas para ser un exitazo... ¿o no?

Crazy Taxi debería ser un exitazo, sí, pero no todo el mundo pensará igual. Como le sucedió a *House of the Dead 2* y como mencionábamos en el análisis de *Zombie Revenge* en este mismo número, el problema de los arcades es que no convencen del todo. No fuera de Japón, al menos. En Europa nos gustan tanto los simuladores, que cuando probamos un juego en el que no se puede configurar el motor de un coche, ponemos mala cara. Y *Crazy Taxi*, para bien o para mal, es arcade hasta la médula. De hecho, si has visto la recreativa, ya sabes cómo es el juego de DC, porque ha quedado idéntico.

Se supone que eres taxista. Te ganas la vida en una ciudad estilo Miami-San Francisco-Los Ángeles, llena de playas, cuestas terribles, tiendas de moda, sol, autopistas, dinero... Tu trabajo consiste en dar vueltas por la ciudad y parar el coche cuando un cliente te lo solicite (lo hace casi todo el mundo), esperar a que monte y llevarle al lugar que te indique. Para hacerlo, cuentas con un determinado tiempo. Si se te acaba el tiempo, se acaba el juego; si llegas pero te sobran pocos segundos, apenas obtienes dinero; y si llegas al lugar indicado en un tiempo récord, el cliente te paga una pasta. Cuando te has deshecho de ese cliente, vas a por otro, y así sucesivamente. De lo que se trata es de correr como un demonio, recoger a todos los clientes posibles antes de que se acabe el tiempo y ganar la máxima cantidad de dinero (el que te paga la gente por tu servicio). Suena fácil, ¿eh? Pues no te hagas ilusiones. El tiempo con el que cuentas oscila entre los cuarenta y los setenta segundos, pero este tiempo sigue corriendo lleves o no pasajeros. Cuando recoges a un cliente, obtienes unos segundos más para compensar, pero siempre son menos de los que necesitas.

Los clientes sueltan la pasta al llegar a su destino, y tienen una cuenta atrás propia que, digamos, es su «paciencia». Si chocas mucho, su paciencia disminuye y ellos protestan; si tardas demasiado y la paciencia se les agota, saltan del coche y has perdido todo ese tiempo para nada; y si llegas justo a tiempo para que no salten del coche, en lugar de pagarte, te propinan una patada en el coche al bajar. Son realmente exigentes. Cuando el reloj llega a cero (y te prometemos que, por muy bien que conduzcas, lo hará),

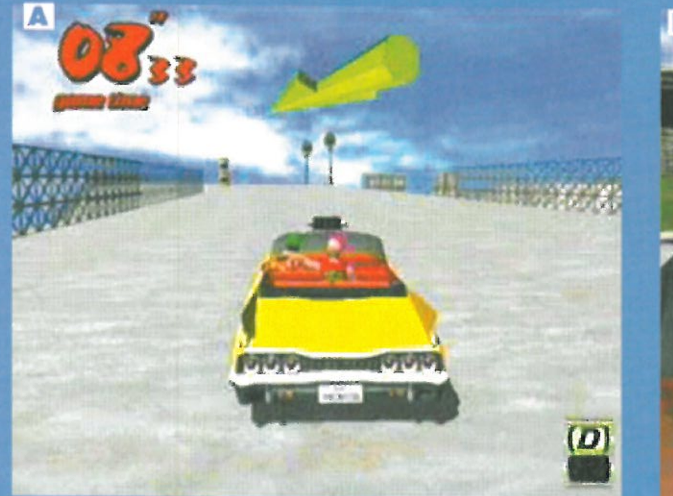
"**Los clientes sueltan la pasta** al llegar a su destino, y tienen una cuenta atrás propia que, digamos, **es su paciencia**."

01

01 Gira a la izquierda, gira a la derecha, acelera, frena, y así hasta que el cliente saca el desayuno.

Mini Diversión

¿Te imaginas lo que puede ser llevar a cinco enamorados —ramo de rosas en mano— hasta la otra punta del escenario, en menos de un minuto y de uno en uno? ¿O saltar rampas con un punki en el asiento de atrás? Los nueve mini juegos incluidos en el modo Crazy Box te volverán loco (*crazy*). Si crees que no eres un mal conductor, vas a defraudarte mucho a ti mismo... Todos los subjuegos requieren una conducción excelente, una ejecución de piruetas perfecta y, lo mejor de todo, una velocidad extrema para llegar a tu destino en poquísimo tiempo. ¿Serás capaz?





A Terriblemente difícil, necesitarás utilizar con precisión los frenos. **B** Además de que el tiempo es escaso, estos tipejos no paran de contarte sus penas. Qué trabajo tan duro.

se acaba la partida. En el menú, la CPU calcula cuánto dinero has ganado y qué carnet obtienes con ese dinero. Los carnets están ordenados por letras y son, de menor a mayor: E, D, C, B, A y S. Pero no sueñes siquiera con conseguir un «S» en toda tu vida.

El tráfico, los obstáculos, las calles de doble sentido y las casi infinitas rutas posibles pueden hacerte un verdadero lío cuando conduces a toda velocidad. Por suerte, cuando llevas atrás a un cliente, aparece en la parte superior de la pantalla una flecha de color verde que te indica la dirección en la que está el lugar de destino, similar a la del tercer juego de *Die Hard Trilogy* en PlayStation. Cuando ese lugar está cerca, la flecha se torna roja y el área en el que debes parar se ilumina en verde. No obstante, si te aproximas demasiado rápido, es posible que te pases de largo y tengas que dar marcha atrás, perdiendo unos segundos muy valiosos.

La cantidad de atajos, secretos, rutas y curiosidades de *Crazy Taxi* parece no tener fin, si bien el juego es tan exageradamente rápido que apenas te da tiempo a fijarte en nada que no sea la carretera. Los destinos a los que va la gente a veces son tiendas y establecimientos reales, como el Kentucky Fried Chicken o el Levi's Store. Es genial. Y todo esto aderezado con la marcha incomparable de Offspring y Bad Religion, música de moda que reconocerás nada más empezar el juego. Conducir como un loco cantando como un loco y sin gastar dinero como un loco en el salón recreativo. Mola.

Por suerte, AM#3 ha dotado al juego de Dreamcast de algunos elementos propios además de todo lo que aparece en la versión recreativa. Las ciudades son más, y accederás a ellas a medida que adquieras carnets (los carnets se consiguen con sumas de dinero, por lo que deberás correr mucho en la primera ciudad para conseguirlos); también hay algunos personajes secretos y unos cuantos subjuegos extra. En todo caso, los personajes disponibles desde el principio son nada menos que cuatro: Axel, B.D. Joe, Gena y Gus. El típico guaperas, con una especie de Mustang descapotable; el típico muchacho de color con camisas hawaianas y voz ronca; la chica, no podría faltar; y el taxista de toda la vida, calvo, algo barrigón y con un coche pesadísimo.

En todo caso, está claro que el modo Arcade es lo mejor de *Crazy Taxi,* por lo que te aconsejamos que vayas a dar una vuelta a la sala de arcades más próxima, pruebes el juego y decidas tú mismo si quieres tenerlo en tu casa. Velocidades de vértigo, saltos increíbles, gráficos de súper lujo, marcha en todos los polígonos, una conducción fabulosa, piruetas, dinero, buen humor... ¿Te imaginas tener todo eso sin necesidad de volver a echar monedas, en tu propia casa? Es algo que no deberías perderte. Puede que los arcades no acaben de convencerte, pero desde luego nosotros te lo aconsejamos encarecidamente. ■











TAXISTAS LOCOS

Axel



A pesar de tener la apariencia de un hombre que no ha tenido un empleo honesto en toda su vida, el surfista Axel es un verdadero animal de calle y una muy buena opción para aquellos principiantes que quieren dinero rápido.

Gena

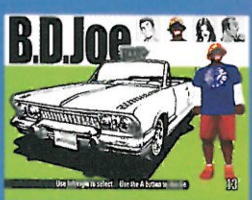


Ésta es para los fans de Lara Croft. El descapotable deportivo de Gena es de lo más sexy que vas a ver en tu calle. Con la chica y su coche no deberías tener ningún problema en llegar a tus destinos con el tiempo correcto.



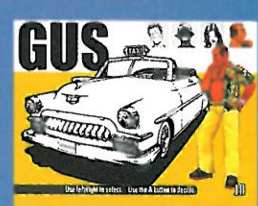


BD Joe



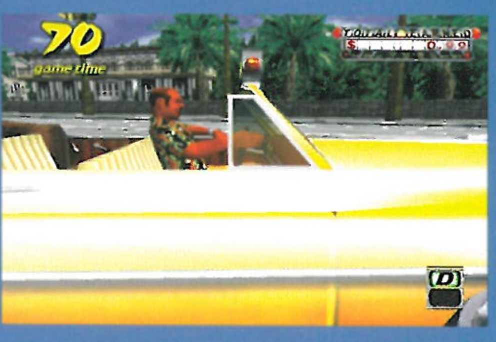
Joe posee el más extravagente de todos los carros que se ofrecen en el juego, así que él es el hombre que necesitas para hacer piruetas y otros actos de conducción extremadamente temeraria. Además, en los juegos de la Crazy Box, él es el mejor.

Gus



Hacía falta un taxista con apariencia de eso, de taxista. Este es Gus, un conductor malhablado y chulo capaz de levantar el polvo de cada esquina. Con él, evitar los obstáculos es más difícil, pero siempre sabes que ningún cliente se te quejará. Asusta.

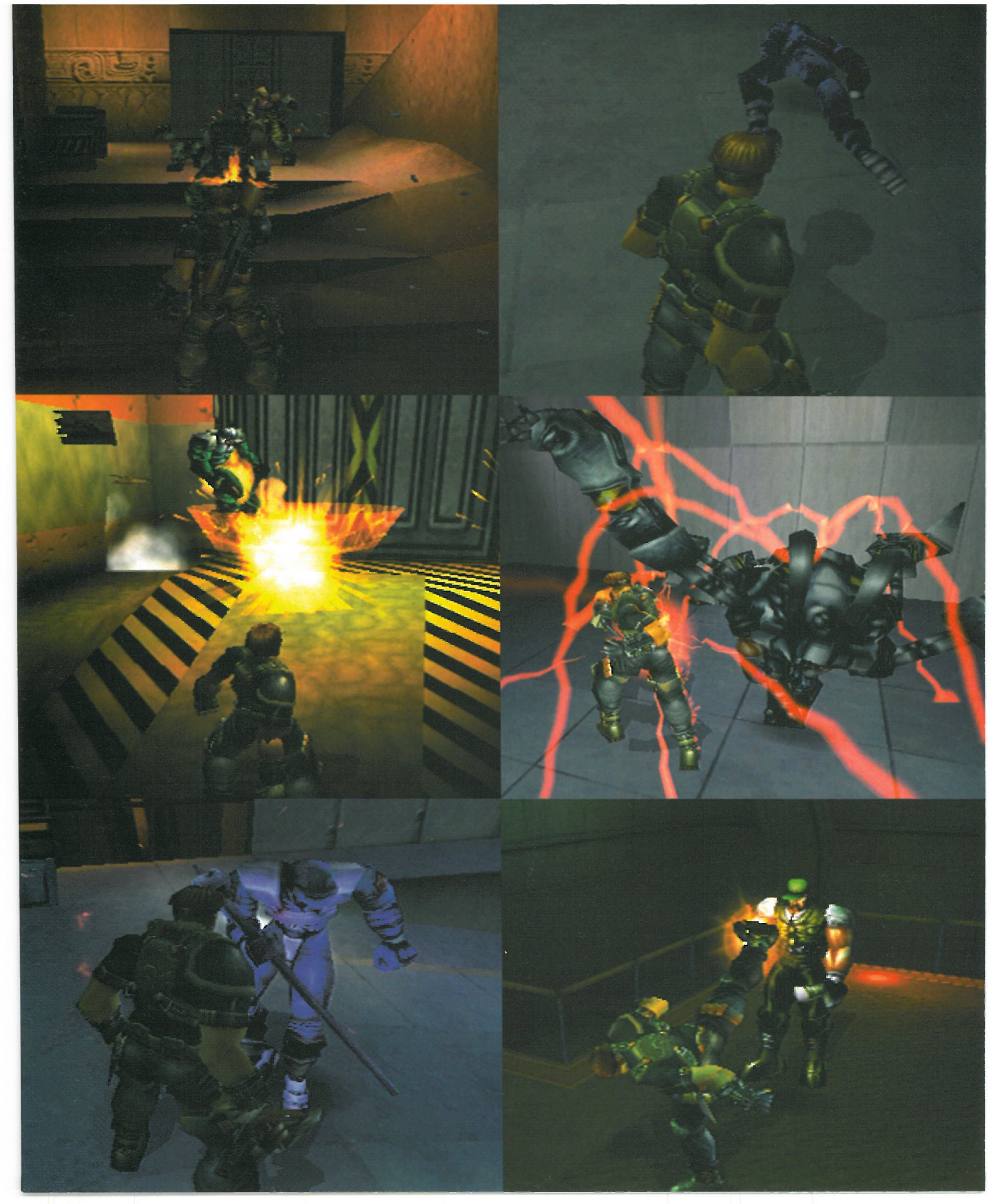








Los cuatro personajes disponibles te permiten conducir cuatro coches en teoría diferentes. Bueno, sí, son diferentes, pero no tanto como nos habría gustado. Uno corre más porque cuenta con una mejor aceleración; otro es más pesado y alcanza mayores velocidades punta; otro es más maniobrable... No obstante, lo mejor es que cada uno es conducido por un personaje completamente diferente, y sólo por sus comentarios merece la pena usarlos todos.





Fighting Force 2

¿Resucitará Core la añeja fórmula del *beat'em up* de cruzar pantallas?

- Editor: Proein
- Desarrollador: Core
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Ya
- Jugadores: Uno
- Extras: 60 Hz
- **A favor:** Fácil de aprender. Violencia satisfactoria
- **En contra:** Poca profundidad. Jefes demasiado difíciles.

Hace muchos años, cuando *Pac Man* seguía siendo el rey de los arcade y Mario no era más que un exótico puñado de píxeles rojos y azules, un juego llamado *Double Dragon* nos introdujo en el feliz mundo de los *beat'em up* horizontales. Se situaba en realistas escenarios urbanos y consistía en despanzurrar a una serie de viscosos monstruos, de uno en uno y utilizando cualquier objeto a su alcance. *Final Fight*, de Capcom, y el clásico de la Mega Drive *Streets Of Rage* llevaron el género a sus límites incorporando jefes de nivel, muchos personajes y un amplio repertorio de armas. El primer *Fighting Force* fue un intento de poner al día el género, en 3D y en la flamante PlayStation. Su éxito fue moderado. Fin de la historia.

Bueno, no del todo. *Fighting Force 2* es un intento de recuperar el viejo género añadiéndole elementos inspirados en la serie *Tomb Raider*. No sólo se trata de resolverlo todo a culatazo limpio, también deberás utilizar el cerebro. Tu personaje es un soldado de elite llamado Hawk, y te enfrentas a la perversa compañía Nakamichi. Puedes saltar, correr, escalar y todo lo demás, como en cualquier moderno juego de plataformas, y exploras un laberinto de habitaciones comunicadas por pasillos y ascensores.

Aunque los puzzles abundan, la solución a la mayoría de tus problemas sigue siendo la violencia. Después de todo, tu personaje es un superviviente de *Fighting Force* con un par de palmos de cuello y cuatro o cinco de bíceps. Así que cuando encuentres una puerta cerrada, lo más probable es que la forma de abrirla sea destrozar el panel de control más cercano o exterminar a todos los enemigos del nivel. Soluciones expeditivas que hacen de este juego lo que es: una brutal carnicería en 3D no apta para espíritus sensibles.

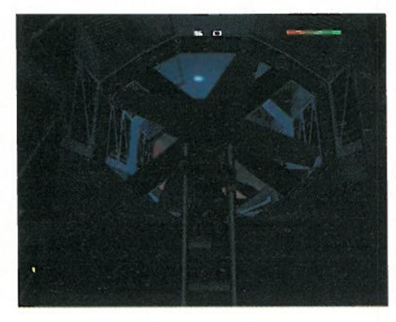
Los enemigos suelen presentarse en













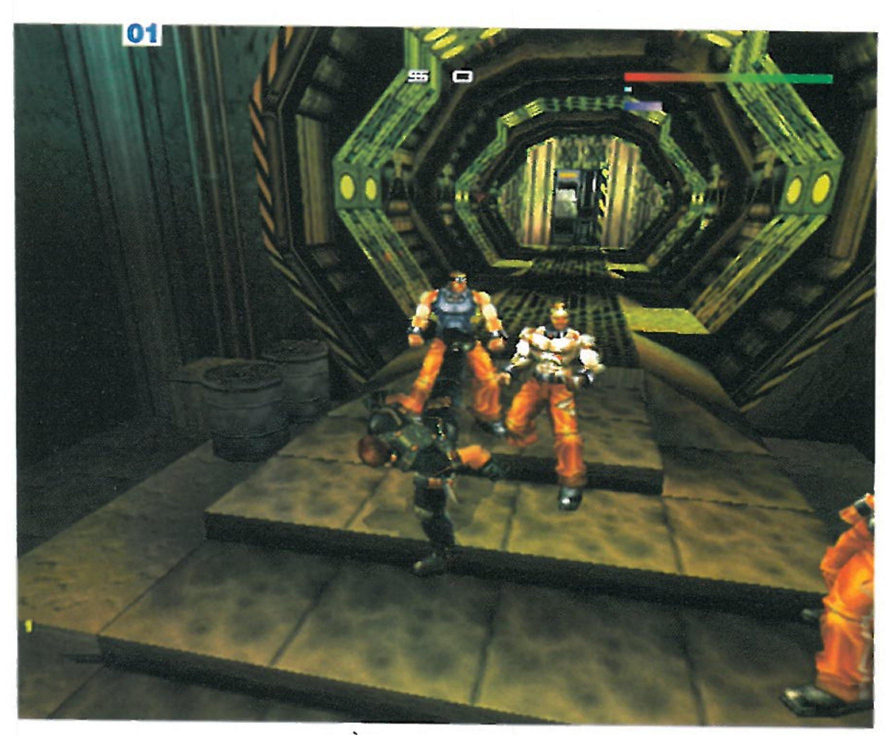
01 El jefe del nivel selvático cuenta con un poco de ayuda extra de sus amigos no muertos. ¡Menuda injusticia!
02 El tipo al que acabas de cargarte era un experto en armas marciales, así que has hecho bien en rehuir el combate cuerpo a cuerpo.

"Encontrarás **nueve niveles,** cada uno de ellos dividido en tres o **cuatro zonas de combate,** con un **jefe** esperando **al final de cada una".**

grupos de hasta cuatro, pero a la hora de la verdad te atacan de uno en uno por riguroso turno. Su estupidez puede resultar irritante, hasta el punto que después de lanzar su ataque se quedan inmóviles unos segundos, mientras sus compañeros toman el relevo. Por supuesto, tiempo más que suficiente para que Hawk, con su impresionante gama de movimientos basados en simples combinaciones de botones, los destroce sin piedad. Cada vez que utilizas tus pies y tus puños sube tu barra de Ira. En cuanto llegue al tope, disfrutarás de unos pocos segundos de súper poderes estilo *Power Stone* con los que podrás tumbar a casi cualquiera de un solo golpe.

Pero no siempre va a ser igual de fácil. Los grandes monstruos suelen jugar limpio, se acercan a ti y pelean a pecho descubierto. Pero no puede decirse lo mismo de los tipos armados que les acompañan. Estos bribones utilizarán contra ti su arsenal de granadas y ametralladoras. Antes de que los alcances tu barra de energía puede haberse reducido a la mitad. Lo mejor que puedes hacer es esquivar sus disparos y buscar las áreas secretas en las que se esconden armas. Si lo consigues, el juego entrará en una breve fase de *shoot'em up*: extermina primero a los guardias armados y luego dedícate a despellejar al resto de enemigos a puñetazo limpio, sin desperdiciar con ellos munición que puede serte útil más adelante. Un error de juicio puede suponer la muerte y un viaje de vuelta al principio del nivel. Sólo dispones de tres vidas, así que el margen de error es muy pequeño. Encontrarás nueve niveles, cada uno de ellos dividido en tres o cuatro zonas de combate, con un jefe esperando al final de cada una para robarte lo poco que queda en tu barra de energía. Los jefes harán que todo lo que has pasado anteriormente te parezca un simple picnic de fin de semana. El guardián de la fábrica de tanques, por ejemplo, es un ciborg electrificado con alas de acero y una variedad casi inagotable de movimientos de ataque. Si sólo te sobra una vida, puedes jurar que no llegarás más lejos.

Fighting Force 2 es un juego lineal, simple y algo irritante. Pero a nosotros nos gusta. Es un digno continuador de una tradición de juegos basados en la violencia a escala industrial y te permite destruir sin piedad a un montón de enemigos despreciables. Tampoco está nada mal la posibilidad de destruir todo lo que ves, vehículos y piezas de maquinaría













01 Un poco de acción estilo Jackie Chan servirá para que no te aburras mientras avanzas hacia el jefe de nivel.
02 Es curioso, pero los barriles de productos químicos altamente inflamables siempre tienen dentro paquetes de curación de heridas.
03 Hawk recibe una descarga eléctrica justo donde más duele.

incluidos, ya que el escenario es completamente interactuable, a diferencia de los *beat'em up* clásicos. Puedes incluso destruir el cuartel general de tus enemigos, liándote a hachazos con sus archivos o ametrallando sus patéticos ordenadores. Es una terapia tras un duro día de trabajo o un par de intentos fallidos con el jefe de las alas metálicas.

Aun así, si esperas que el primer *beat'em up* de Core sea uno de los títulos estrella de la Dreamcast te llevarás una decepción. Tomátelo como lo que es, un título modesto que proporciona diversión instantánea y visceral, y seguro que te gusta. No es *Shadow Man*, pero es mucho más divertido que *Soul Fighter*. Nos tendrá entretenidos mientras llega *Streets of Rage 3D*. ■







Evolution

Es el primer RPG para dreamcast. La cuestión es, ¿es suficientemente bueno para entretenerte hasta la llegada de *Shenmue*?

E*volution* es un juego de forma y diseño impecables. Es japonés, por lo que más o menos ya debes saber como anda y como habla. Entonces, ¿qué sentido tiene este review? Bueno...

Acabamos de hacer un par de llamadas y nos han informado de que todavía hay una pequeña minoría de jugadores que nunca han experimentado un RPG japonés. Así que, para su información, aquí va una pequeña lista de lo que te puedes encontrar en un producto de este tipo:

Controlarás a un ser humano de pequeñas dimensiones (normalmente un niño o un estudiante) pero enormes ojos. El individuo no tendrá ni idea de cómo combinar los colores a la hora de vestirse y hablará idiomas con bastante menos habilidad de Abel Matutes.

Te enviarán a realizar una serie de misiones surrealistas, el propósito de las cuales es demostrar de lo que eres capaz.

Lucharás en muchas (demasiadas, para algunos) batallas contra objetos extraños y criaturas no menos raras.

Te comprarás un juego de estos.

Jugarás. Después de comprarás otro y creerás que es el mismo otra vez. Y esta secuencia continuará hasta que tu consola se rompa, te quedes sin dinero o mueras... No importa lo que venga primero.

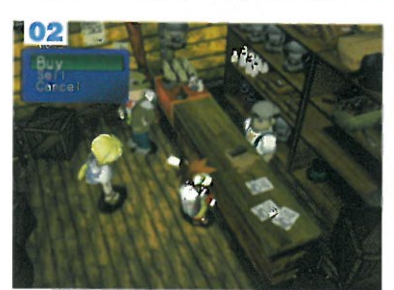
Así que aquí lo tenéis. Todo es estrictamente verdadero, y lo sabemos porque durante muchos años nosotros hemos sido así. Claro está que no hay nada inherentemente malo en los RPG's, lo que pasa es que, como en casi todos los géneros, te encuentras con un par de clásicos y un montón de mediocridades.

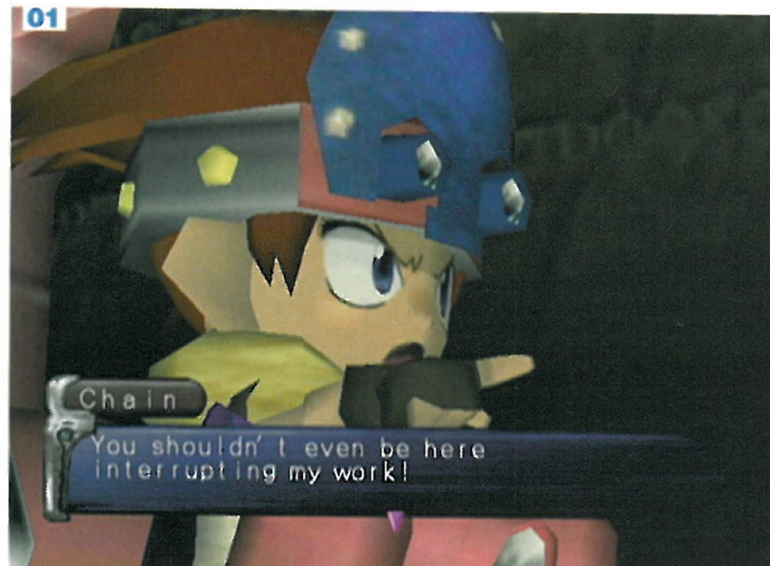
Imitaciones, aquí tenemos muchas, y *Evolution* es la última en llegar. Sí, el juego tiene unos gráficos deliciosos, los personajes están perfectamente pixelados y, vale, durante una tarde es bastante divertido de jugar. Pero, aparte de esto, lo que aquí nos encontramos con una jugabilidad mala, unas batallas aburridas y una línea argu-

- Editor: Ubi Soft
- Desarrollador: Sting
- Precio: 7.990 Ptas.
- A la venta: Febrero
- Jugadores: Uno
- **A favor:** El primer RPG editado en Europa. Y muy japonés
- **En contra:** Pobre uso del de juego. Necesita más aspectos originales.

> **"No hay nada malo en los RPG's**, lo que pasa es que, **como en casi todos los géneros,** te encuentras con **un par de clásicos y un montón de mediocridades."**

















"El primer **problema** es darle este juego a **alguien que acaba de terminar *Final Fantasy VIII***"

01 Esperemos que la traducción al español no contenga estos americanismos
02 Los RPG te ofrecen emoción sin límites. Tarde de locura en Capbrabo
03 Para darle un toque adulto han añadido prostitutas en las esquinas

mental floja. No mucho más.
El primer problema es darle este juego a alguien que acaba de terminar *Final Fantasy VIII*. Vale, sólo hay un *Final Fantasy VIII* y aquí las comparaciones son crueles con este pobre juego, pero lo que pasa es que Evolution es tan mediocre que el 5 de nuestros ordenadores está ya amarillo de tanto presionarlo al hablar del juego.

El principal punto de interés en *Evolution* es la manera en la que el random funciona. Escoges una misión en tu pueblo (escoge una de las seis ruinas con las que puedes empezar), acumulas provisiones, reúnes a tu equipo y allá vas. Cada ruina tiene diez pisos y cada uno de ellos está lleno de monstruos con tentáculos, tesoros y un montón de sorpresas más. Lo mejor: nunca son iguales. ▸

La batalla

Y ahí estás tú, decidido a enfrentarte en tu primera batalla en *Evolution* cuando descubres que el primer jefe se parece sospechosamente a Hoover. Te acercas al sistema de pela. Te deprimes un poco porque es de lo más estándar, sólo con un pequeño detalle, el avanzar y retroceder. Lo primero incrementa tu poder pero te pone en una posición de riesgo, lo segundo te sitúa en una posición defensa. Y ahí se acaba la originalidad.







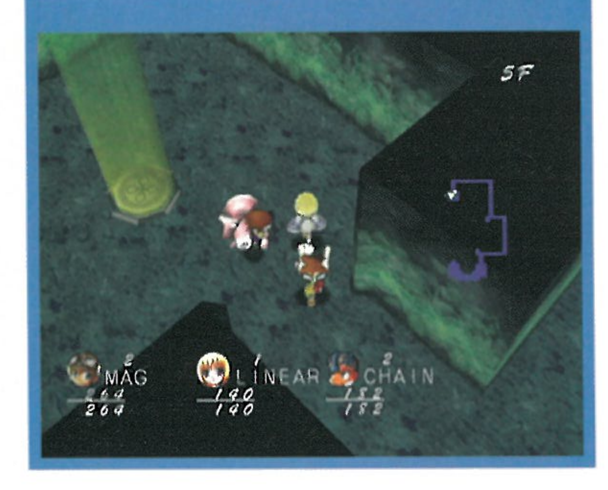






Movimientos aleatorios

La parte principal de *Evolution* se centra en la serie de ruinas a las que te envían. Debes explorarlas, robar los tesoros y luego venderlos en el museo local. Cada localización tiene diez niveles y el random hace que cada vez que los visites sean diferentes.
En teoría esto está bien, pero es que acabas viajando por pasadizos eternos y habitaciones aburridas. No importa en qué tumba, ruina o templo te encuentres, al final casi cada cosa de éstas es igual.



"Estamos seguros de que **aparecerán RPG's mejores para dreamcast,** incluido el *Phantasy Star Online* de Sonic Team **y, claro, un jueguecillo que parece llamarse *Shenmue*".**

Esto estaría muy bien si te apeteciera volver a alguno de ellos por segunda vez. El problema es que tienes tantas ganas de hacer eso como de que te quiten una muela.
Habrás ya ganado a los malos y al jefe del final y querrás seguir adelante. Volver atrás es inútil, por lo que este detalle se convierte en tan agradable como incomprensible.

Pero no es todo malo.

Evolution es suficientemente jugable y, de alguna manera, recoge todo lo que este tipo de juegos deben ser, por lo que sí tiene un atractivo para los fans del género. De cualquier modo, estamos seguros de que aparecerán RPG's mejores para dreamcast, incluido *el Phantasy Star Online* de Sonic Team y, claro, un jueguecillo que parece llamarse *Shenmue*. Entonces, *Evolution* se queda en algo que coger si te encanta el género, si no puedes esperar y si tienes mucho dinero.
La segunda parte ya ha salido a la venta en Japón y parece ser que es una versión bastante mejorada de esto, lo que pasa es que a los que el juego aburra ahora, la secuela ya no les va a interesar. Y es una pena, pues hay cosas en esta primera versión que maquilladas podrían acabar dando un juego ciertamente notable, y no sólo lo que ahora es: una creación de género para fans desesperados. ■



01 Enemigos sofisticados. En vez de simplemente golpearte, te atacan con pociones y otras lindeces.
02 Cuidado con la oveja gigante.
03 Gra Nada. Premio para el que sepa qué se esconde tras tan enigmático nombre.

NO HAY LIMITES

¡ATREVETE!

4 WHEEL THUNDER

4 WHEEL THUNDER™

Dreamcast.

MIDWAY

EL "TODO TERRENO" PARA DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER

NOVEDAD 4X4

ABANCO









Zombie Revenge

Decir «plan secreto del gobierno» ya es casi lo mismo que decir «ciudad llena de zombis y olor a Burger King».

- Editor: Sega
- Desarrollador: AM#2/Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Ya
- Jugadores: De uno a dos
- Extras: Rumble pack
- **A favor:** Gráficos fabulosos, una conversión perfecta del arcade, acción a raudales, enemigos inmejorables, movimientos y armas para parar, literalmente, un tren.
- **En contra:** Tiene zombis, pero es cualquier cosa menos un juego de terror. No lo compres para pasar miedo.

Se llama NAOMI, y es la placa base en la que están sustentados algunas de las mejores recreativas de Sega. De hecho, la placa NAOMI es la que Sega tomó como «inspiración» para crear la Dreamcast, cuya placa madre funciona prácticamente igual y ofrece las mismas prestaciones.

Eso, en un idioma humano, quiere decir algo así como que «cualquier juego para recreativa basado en NAOMI queda perfecto en su versión para Dreamcast». En realidad, ese cualquiera es relativo, porque *Virtua Fighter 3tb* estaba basado en NAOMI y, aunque en DC es una pasada, en arcade es aún mejor. *Crazy Taxi, House of the Dead* y *Zombie Revenge* son los mejores ejemplos de cómo convertir una recreativa Sega a Dreamcast: quedan exactamente igual, y es está muy, muy, muy bien.

Además, AM#2 ha reciclado el motor gráfico de *House of the Dead* —y algunas cosas más, te las explicamos más adelante— para crear *Zombie Revenge,* con lo que se ha conseguido un entorno visualmente perfecto, enorme, variado y creíble. Gráficos en alta resolución que siempre funcionan a 60 cuadros por segundo, texturas de alta calidad, animación suave y dinámica, una IA estupenda, infinidad de efectos de luz, humo, brillo, reflejos...

Imagínate un *House of the Dead* en tercera persona pero con total libertad de movimiento, ¿qué tal? Pues añádele una lista de movimientos como la de un personaje de *Virtua Fighter* a cada personaje y un montón de armas que para sí las hubiera querido *Die Hard Arcade.* Sí, eso es *Zombie Revenge.*

Como ves, poco tiene que ver lo nuevo de Sega con los juegos de aventuras/terror que tan de moda están en los demás soportes. Nada de sustos, pasillos oscuros, escuelas abandonadas, zombis que gimen a lo lejos, etc. En *Zombie Revenge* no tienes ni un respiro: hay zombis por todas partes, que vienen de todas las direcciones y atacan de todas las maneras desde todas las distancias. Nada que ver con *Resident Evil, Silent Hill, Alone in the Dark* y compañía. ▸

> **"Gráficos en alta resolución** que siempre funcionan a 60 cuadros por segundo, **texturas de alta calidad**, animación suave y dinámica".









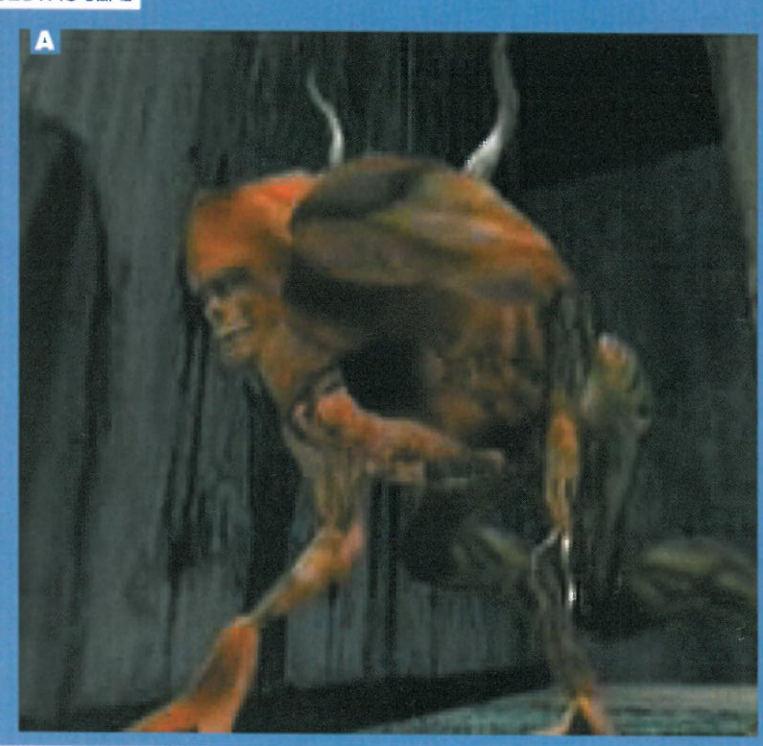


01 El primer jefe es facil de vencer. Lo eliminas con tus manitas.
02 Antes de empezar el nivel del tren, salta al vagón aculto y recoge bonos.
03 Simpre es recomendable evitar cualquier cosa que vomite fuego.

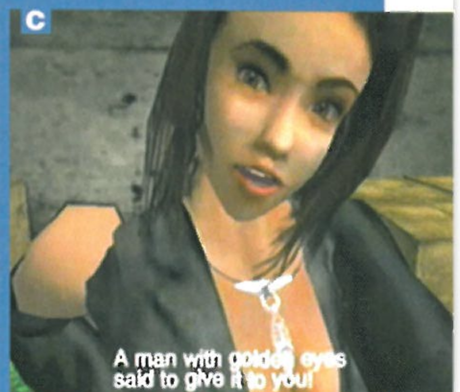
MÁS FEOS QUE NUESTRO JEFE

Pocas cosas en el mundo hay tan horribles como el Editor Jefe de *DC Magazine*, y la mayoría de ellas son los jefes de final de nivel de *Zombie Revenge*. ¡Qué bichos tan repugnantes! Aquí tienes algunos ejemplos de lo que *nunca* te querrías encontrar en un callejón oscuro..

A Una especie de cangrejo semihumano con una especie de alien que le sale del estómago y escupe fuego.
B Un bicho enorme y feo capaz de desaparecer para volver a aparecer justo detrás de ti...
C Una tía normal, pero insoportablemente pija.









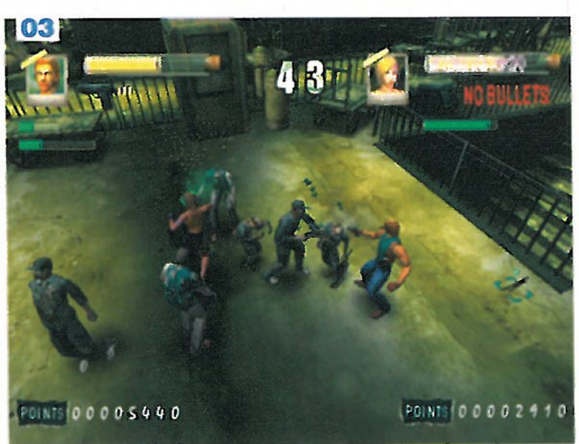














01 Antes de enfrentarte al jefe final debes acabar con este horrible monstruo
02 En la habitación escondida en el nivel de *The House of the Dead* es donde se encuentran las mejores armas
03 Cuando un grupo de zombies te ataca en familia, lo mejor es meterte entre ellos y presionar hasta el enchufe de la lavadora
04 Se necesita interiorista.

▸ **El argumento** es más o menos el de siempre: el gobierno ha estado haciendo experimentos con un virus y la cosa ha salido mal. En esta ocasión, los conejillos de indias eran difuntos y la intención del experimento era convertirlos en soldados. Insensibles al dolor, sin sentimientos, sin honor, entrenados para matar... Unos tíos majos, vaya. El resultado del experimento también es el de siempre: una ciudad atestada de muertos vivientes de todos los tipos, con animales y monstruos de tamaños diversos y habilidades variopintas. Los primeros malos atacan con los típicos «Dame un abrazo y un beso con lengua... y dientes», pero enseguida te darás cuenta de que los hay mucho más listos. La mayoría de ellos son capaces de recoger las armas que hay en el escenario para dispararte con ellas o, si no hay armas, quitártelas a ti a base de mamporros. Los monstruos de final de nivel son mucho más originales: escupen fuego, embisten con los hierros que llevan clavados en la espalda, sueltan descargas eléctricas, desaparecen para aparecer de repente en otra parte del escenario, escupen vísceras verdes... En fin, esas cosas que todos solemos hacer cuando nadie nos mira.

"Las secuencias de vídeo —generadas con los gráficos de la propia consola— son muy **abundantes**, y **nunca** conllevan tiempos de **carga extra."**

La mecánica de juego es del estilo de *Die Hard Arcade* o *Dyinamite Cop*. Escoges a uno de entre tres personajes —a dos, si juegas con un amigo— y sales a la ciudad. Todos los niveles se componen de muchas pequeñas áreas, siempre llenas de enemigos. Cuando has dejado bien limpia una zona, aparecen unas flechas azules en la pantalla que indican por dónde debes continuar. Las secuencias de vídeo —generadas con los gráficos de la propia consola— son muy abundantes, y nunca conllevan tiempos de carga extra. Vaya, que ni siquiera vas a tener tiempo de respirar durante los vídeos.

Cuentas con un surtido interminable de movimientos, combos y llaves con las que hacer papilla —nunca mejor dicho— a tus enemigos, además de una gran variedad de armas. Sin embargo, al igual que en *Die Hard* o *Fighting Force*, las armas tienen una ubicación y munición determinadas. Si ves una ametralladora en el suelo y la recoges, no podrás disparar con la pistola que usabas hasta ahora. Para volver a usar la pistola, tendrás que gastar la munición de la ametralladora o esperar a que un enemigo te la quite de un guantazo. En todo caso, la munición nunca dura más de cuatro o cinco ataques (ya sean ráfagas de Uzi, chorros de lanzallamas o tiros de escopeta). Esto es algo a lo que estarán acostumbrados los

jugadores asiduos de máquinas recreativas, especialmente los aficionados al arcade original del juego; pero a los amantes de los arsenales, la estrategia, los menús de armas, el ahorro de munición y demás, *Zombie Revenge* les volverá locos.

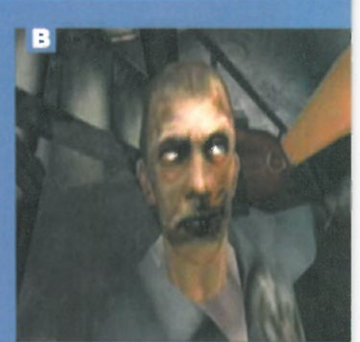
El sistema de control es bastante sofisticado, pero a veces también resulta frustrante. El problema reside en el botón X, que sirve al mismo tiempo para cubrirse de los ataques enemigos y para correr. Si lo pulsas cuando estás quieto, te cubres; y si lo aprietas mientras caminas, echas a correr. Puede que esto resulte muy fácil de entender, pero durante el juego uno no tiene tiempo de pararse a pensar en cómo se hacía para salir pitando de un nido de zombis. Te costará mucho acostumbrarte a este sistema, y más de una vez te matarán por su culpa.

El modo para dos jugadores es sin duda el mayor aliciente del juego. En realidad, se trata del mismo que para un jugador, como en cualquier arcade que se precie; pero es que,

Dichosa gripe...

El virus que ha convertido a todo el mundo en zombi no sólo es contagioso: ¡encima actúa en un tiempo récord! Al poco de comenzar el juego, te encontrarás con un señor que intenta explicarte algo antes de expirar... pero antes de acabar la frase, un estertor de muerte le hace temblar en tus manos y ¡se convierte en zombi! Tendrás que taladrar a sangre fría al ser en el que se ha convertido el pobre hombre que tan amablemente habías cuidado un momento antes. Nadie ha dicho que ser héroe matazombis sea fácil.









A Este pobre señor está apunto de morir en tus brazos... **B** ¿...pobre señor? ¡Pero si es una bestia inmunda! **C** Usa la taladradora de zombis que hay justo a su lado para acabar con su sufrimiento... **D** ...y no dejes de tomar hierbas curativas para no infectarte. Si te matan, te conviertes en zombi para dar la vara al jugador que ha sobrevivido.

"Un juego brillante en todos los aspectos, aunque dada **su particular naturaleza** —arcade puro y duro—, **no resulta recomendable para quienes no tengan más juegos."**

cuando juegas con otra persona, resulta mucho más divertido. Los enemigos no son muchos más, pero sí debes dispararles más veces para que mueran. Lo que ocurre es que, con un segundo jugador, los personajes pueden avanzar «espalda con espalda» al más puro estilo *Abierto hasta el Amanecer.* Repartir las armas con tu compañero, distribuir los enemigos de cada lado del área, salvar a tu compañero de las garras de un monstruo... Por fin conseguirás estrechar lazos con esa hermana pequeña que tanto te suele dar la tabarra.

También hay algunos modos alternativos para complementar el de aventura, como el Battle, en el que puedes luchar contra el segundo jugador como si fuera un *Virtua Fighter* en plan tétrico. No es especialmente divertido porque, en cuando pillas la ametralladora del suelo, se acabó el combate... Pero va muy bien para ensayar los movimientos y combos que más tarde aplicarás contra los impertinentes zombis.

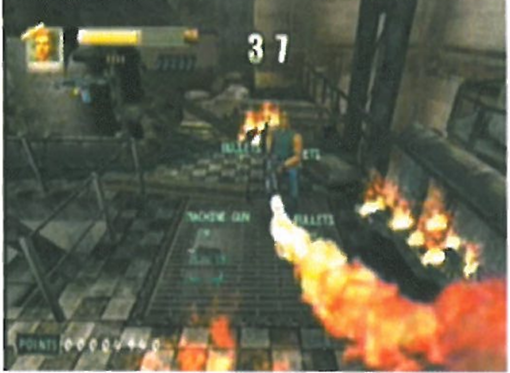
En general, *Zombie Revenge* es un juego brillante, variado, divertido y bastante largo. No faltan los guiños típicos de AM#2, como la palabra «NAOMI» en la máquina del tren, el primer escenario de *House of the Dead* hacia el final del juego. Algunos personajes de *House of the Dead 2* por aquí y unos cuantos «Sega» por ahí. Naturalmente, los movimientos de los tres personajes disponibles son en su mayoría herencia de *Virtua Fighter.* Ya sabemos cuánto le gusta a Sega hacerse honores a sí misma. Pero en todo caso, *Zombie Revenge* es original y muy diferente a cuanto has visto. Especialmente, en lo que a consolas se refiere. Un juego brillante en todos los aspectos, aunque dada su particular naturaleza —arcade puro y duro—, no resulta recomendable para quienes no tengan más juegos, porque a los quince minutos ya necesitarás imperiosamente descansar con algo más relajado. Altérnalo con otro arcade, por ejemplo: quince minutos *ZR* y otros quince *Crazy Taxi,* ¿qué tal suena? Pues ya sabes, invierte en tu Dreamcast todo lo que hasta ahora te estabas gastando en sus correspondientes recreativas. No te arrepentirás. ■











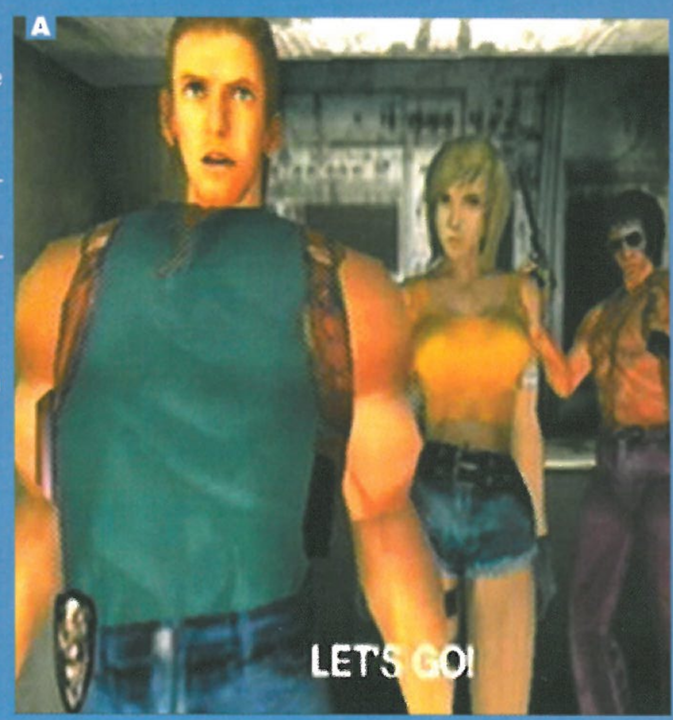


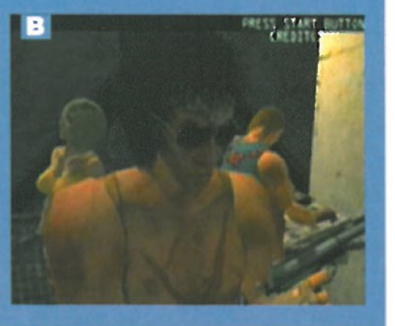
01 Seguimos sin comprender por qué las chicas en los juegos llevan ropa más corta, pero nos sigue pareciendo bien...
02 Cuando limpies una zona de malos, sigue las flechas azules.
03 ¡Arded en el infierno, malditas hamburguesas con patas!

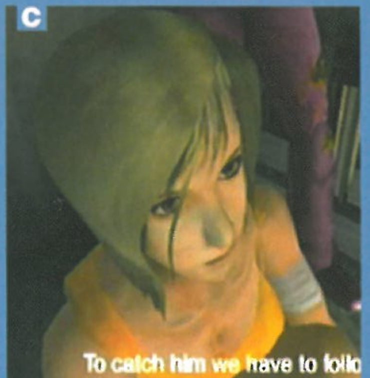
Personajes

Un arcade sin diferentes personajes para elegir, sería una birria, ¿no? Por eso *Zombie Revenge* pone tres a tu disposición: el guaperas, el duro y la chica de turno. El primero es el más equilibrado de los tres: rápido, fácil de manejar, fuerte, resistente. La chica es más rápida pegando, pero se queda hecha polvo con un par de guantazos zómbicos. Y el tipo duro... Bueno, es tan duro, que lleva gafas de sol por la noche. Por supuesto, tiene sus razones: espera a que los zombis se le acerquen para preguntarle por qué lleva gafas de sol siendo de noche y, cuando están aturdidos por tan irresoluble incógnita, les atiza con una tubería. Duro y listo...

A Aunque durante el juego sólo se ve al/a los personaje/s que juega/n, en las secuencias de vídeo aparecen los tres.
B La chica, como en todos los juegos con chica, es la experta en ordenadores.
C El más duro del barrio, con sus correspondientes cicatrices y gafas.









Virtua Striker 2 ver. 2000.1

El legendario arcade de fútbol de Sega llega a la consola más potente del mundo. ¿Debes creer a tanto anuncio?

- Editor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Ya
- Jugadores: Uno o dos
- Extras: Modo 60Hz
- **A favor:** Entretenido, rápido, gráficos soberbios
- **En contra:** Demasiado simple y limitado. Cualquier parecido con el verdadero fútbol es pura coincidencia

La percepción general del mercado europeo de consolas es que si quieres realmente tener éxito debes darle al público un buen juego de fútbol. Algo que pueda reventar las listas de ventas al estilo *FIFA* o una serie de obras maestras de la jugabilidad como *ISS*. Con esto, ya tienes al público contento y calladito. Así que, si quieren tentarnos con una consola nueva ya nos están dando el juego de fútbol, bueno y rápido.

Los equipos de desarrollo comprometidos con dreamcast lo han tenido claro desde el principio. Sabían que debían darnos algo bueno y pronto, por lo que se dieron prisa en editar el bastante bueno *UEFA Striker* y el algo mejor *WWS 2000*. Lo que pasa es que mientras saciábamos nuestra sed de balón con estos dos títulos, en secreto, en nuestras habitaciones soñábamos con aquel juego que tenían en el salón de la esquina. Queríamos ese plato exquisito que debía ser *Virtua Striker 2*. Pues vale, ya está aquí, y la verdad es que, con todo el respeto para las hamurguesas, es un Big Mac más que nouvelle cuisisne.

Con un juego del que se habla tanto y se espera tanto como de éste, lo mejor que se puede hacer antes de empezar a disecciarnlo es advertir de que está bastante lejos de ser una obra maestra. Sabemos que tenemos parte de culpa, pero es que veíamos la posibilidad de sacar pecho ante los

"Los jugadores responden con una **lentitud** exasperante. Y es que **antes de que reaccionen a tus órdenes deben realizar el movimiento prefijado**"













01 Beckham es expulsado de nuevo. Esta vez nadie la podrá dar la culpa a Simeone.
02 Aunque parezca otra cosa, esto es sólo la celebración de un gol. Para marranadas ver el preview de DOA 2
03 Pelotazo al corner, desde allí centras y tu delantero centro remata. Parece simple, pero aquí no lo es.

jugadores de PSX y restregarles que teníamos un juego de fútbol mejor que su *ISS Evolution*. La triste verdad es que no lo tenemos. No creáis todo lo que leéis, *Virtua Striker 2* no es un clásico de compra obligada. No cambiará tu vida. Es sólo un juego de fútbol decente.

Para ser tan justos como podamos, empezaremos por enumerar lo bueno que tiene este juego. Ante todo, decirles a los fans de la versión arcade que la jugabilidad es prácticamente la misma. Se trata de partidos emocionantes que no te dejan un momento de respiro. Se ha mantenido la simplicidad del original de salón recreativo, así con un botón pasas y haces entradas, con otro haces pase largo y el tercero es para chutar, rematar de cabeza y volear. De este modo, sólo encender la consola, ya puedes jugar sin tener que pasarte horas de aprendizaje.

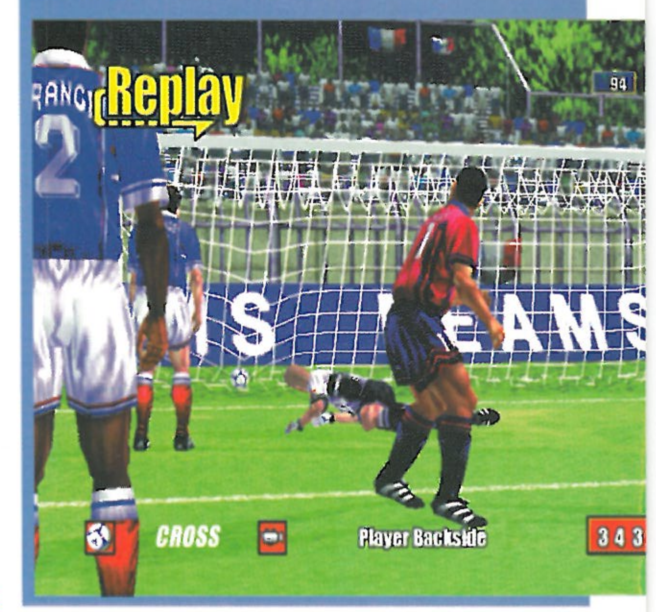
Se han añadido nuevas competiciones para darle más durabilidad. Aparte del clásico modo arcade, está la International Cup (que es el Mundial), la liga, la copa y el torneo por ránking, además del modo para multijugador y el torneo de penalties. Se agradece también que la calidad de los gráficos no haya sufrido ninguna variación con respecto al original. Podemos afirmar que *Virtua Striker 2* es el juego de fútbol con los mejores gráficos. Los jugadores están definidos hasta el último detalle. El gran número de polígonos utilizados elimina por completa aquellos jugadores cachas de formas cuadradas que parecen más culturistas que futbolistas.

Esencialmente, nos encontramos ante la máquina arcade con los añadidos antes mencionados. Bien, y algunos negativos, también. Al ser una conversión directa del original ya sabíamos que se trataría de una representación ultrasimplificada de la naturaleza del deporte rey. Lo que pasa es que lo que es divertido en un salón recreativo no es demasiado adecuado en casa. Opciones como el continuar el juego (sin tener que poner monedas) no sirven más que para ver la inoperancia de ciertos aspectos de este juego.

La lista de elementos básicos del fútbol que no se encuentran aquí es peligrosamente larga. El arcade utilizaba un ▸

Oooh! Vaya gol

Una de las opciones que se han añadido en la versión para DC es la posibilidad de guardar las repeticiones. No es una idea extremadamente original, pero está bien el poder ver los goles desde once perspectivas diferentes.





"Deberían **echarle un vistazo a las series de *ISS*** y ver como Konami convirtió un **juego mediocre** en el **mejor simulador** de la historia".

stick digital, entonces, en la versión DC no puedes más que utilizar el control digital, cuando el analógico es mucho más útil en cualquier simulador deportivo. El número de movimientos que tienes a tu disposición es extremadamente limitado. No hay habilidades manuales, no puedes esprintar y no puedes cambiar el jugador que controlas, elementos éstos que son ya un estándar en cualquier juego de fútbol. Lo de no poder cambiar de jugador sería aceptable si la IA lo hiciera por ti con cierto criterio, pero no es así. En más de una ocasión te verás controlando un jugador que corre en dirección contraria al balón. Cosa que claro a la CPU no le pasa, ganándote siempre unas décimas de segundo en cada acción.

Los controles de los jugadores, además, responden con una lentitud exasperante. Y es que antes de que reacción a tus órdenes, deben realizar el movimiento prefijado. Esto es muy molesto, ya que recibes la entrada y te quitan el balón, no por tu culpa, sino porque el jugador decide que antes de pasar debe darse la vuelta, saludar a su madre y tomarse una caña.

Como ya era de esperar, Sega no tiene licencia, por lo que no está el nombre correcto de los jugadores (aunque gráficamente algunos son terriblemente parecidos). Los efectos de sonido son también malos de narices, no puedes cambiar el ángulo de la cámara, quedándote con el original, que es desde demasiado cerca y te impide el realizar combinaciones. Nunca sabes donde están tus jugadores.

Todas estas limitaciones serían perdonables si *Virtua Striker 2* tuviera una gran jugabilidad. Lo que pasa es que no es ni suficientemente rápido como para hacernos olvidar su falta de realismo. A veces es ciertamente divertido, pero la falta de control hace que el juego aparezca dislocado. La posesión del balón cambia de manos constantemente y se pueden ligar dos pases seguidos no más de un par de veces por partido.

La frustración ante lo que no puedes hacer gana por goleada a las posibilidades que te ofrece. Estaría muy bien romper el fuera de juego con un pase al espacio, pero el juego no tiene esta opción. Sería bonito poder esprintar para ganarle la partida a los defensas y enfrentarse en un uno contra uno con el portero, pero es que no se puede esprintar. Así, sólo te queda perseguir a los defensas y esperar a quitársela cuando se dan la vuelta. Esto no es fútbol.

Pero la verdadera decepción es el saber que este juego podría haber sido mucho mejor si se hubieran dedicado a convertir el juego a consola, pues no













01 Ahora metes un balón al espacio y esprintas. No, esto es *Virtua Striker 2.* Chuta y reza.
02 Un alemán en el suelo, qué falta de realismo.
03 Despídete de regatear. Suelta el balón y escóndete, es la única manera de sobrevivir.

> "**La frustración** ante lo que no puedes hacer **gana** por goleada **a las posibilidades** que te ofrece."

es lo mismo un salón recreativo que el salón de tu casa.
La prisa con la que se han hecho las cosas provoca que este juego no tenga el nivel de adicción que debería poseer. La próxima vez deberían echarle un vitazo a las series de *ISS* y ver como Konami convirtió un juego mediocre en el mejor simulador de la historia.

Las cosas están así: dreamcast tiene tres juegos de fútbol buenos, pero ningún clásico. *WWS 2000* ofrece la versión más realista, *Virtua Striker 2* la experiencia de salón recreativo y *UEFA* intenta conseguir el equilibrio entre los dos. Todos son disfrutables, pero cuál es el mejor ya es una cuestión de lo que cada uno busca en este tipo de juegos.
De momento, nuestro preferido es *WWS 200*, ya que aunque más lento es más creativo y realmente te sientes jugando un partido. *UEFA* está bien, pero a veces parece fútbol sala, para acabar está esta recreativa de pinball que es *Virtua Striker 2.*

Resumiendo, *VS 2* es un simulador futbolístico entretenido, pero no es ni siquiera el mejor en DC. Pero todavía es pronto, esperaremos a la próxima temporada para la llegada de los verdaderos clásicos. De momento, *ISS Evolution* es el mejor de entre todos los sistemas. Gracias a Dios Konami parece estar trabajando en una versión para dreamcast. ■



El primer Virtua

El juego de fútbol arcade que más pulgares ha hecho sangrar es, sin duda, Virtua. Desde 1995 han aparecido 5 versiones diferentes del juego. La última, Virtua Striker 2 ver.2000.1 utiliza la placa naomi, el mejor sistema para recreativas.





Tee Off Golf

Tiger y Sergio saltan la banca en los greens de medio mundo. Mamá, quiero ser golfista. Mamá, quiero tener mucho dinero.

- Editor: Acclaim
- Desarrollador: Bottom Up
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Ya
- Jugadores: De uno a cuatro
- Extras: Opción 60Hz, rumble pak
- **A favor:** Fácil de coger y empezar a jugar. Buena aproximación arcade al juego. Lleno de satisfacciones.
- **En contra:** Lleno de momentos frustrantes. Ángulos de cámara muy restringidos. No hay agujero 19

El golf mola. Es oficial. Cuando Nike se empieza a gastar a cifras que no caben en este review en esposorizar un deporte, ya sabes que éste está a punto de hacerse horriblemente popular. Para acabar de arreglarlo, Sergio García lo lleva a la juventud y Tiger Woods se enrolla con Tyra Banks, llevándolo, bien, a las modelos afroamericanas y a los que sólo miran tennis por la tele para ver a las mujeres de los jugadores.

Lo aclaramos antes de que pueda haber ninguna confusión: *Tee Off Golf* no te hará irresistible ante las modelos afroamericanas (ni ante las de ninguna raza, la verdad), pero es un buen ejemplo del atractivo del nuevo golf. Tiene muchos colorines, es simple y es divertido. A diferencia de los miles de juegos de golf que aparecen en PC, Tee Off no es un simulador, así que no esperes jugadores reales, campos de verdad y estadísticas varias. Aquí escoges las bolas según la velocidad que quieres darles y los palos a peso, como el pescado. Tus golfistas llevan más colorines que un modelo de Lacroix y sus estadísticas incluyen cosas tan poco habituales como la sabiduría o la suerte.

Antes de seguir, cabe apuntar que *Tee Off* no es el primer juego de golf de este tipo en aparecer en una consola. Fue el mismo equipo que diseñara esto (Bottom Up) quienes crearan el magnífico *Everybody's Golf* para PSX. Parte del equipo también trabajó en el desarrollo de *Mario Golf* para N64. La influencia del juego para PSX es grande, tanto que esto se podría llamar fácilmente Everybody's Golf 2. Nos encontramos de nuevo con los persoanjes animaditos, la misma barra de energía (aunque ahora muestra esta energía a través de un porcentaje) y la misma manera de jugar.

'Tee Off no es un simulador, así que **no esperes jugadores reales**, campos de verdad **y estadísticas varias**'.

Pero existen algunas diferencias esenciales entre los dos juegos. La más clara es, sin duda, la cámara. Uno de los mayores aciertos de *Everybody's*

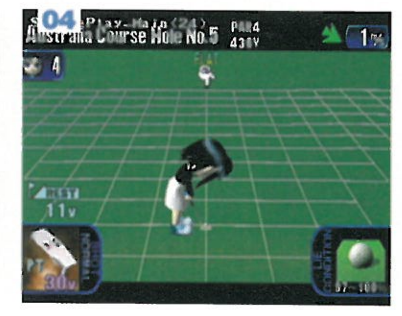












01 Las celebraciones tras embocar se parecen mucho a las de *Everybody's Golf*
02 Esta barra es igual que la del Tiger Woods para PC, lo que pasa es que aquí no sale la piel de tigre
03 La opción del handicap te permite no hacer el ridículo en tus primeras partidas
03 Si se pudiera ver la caída del green, el putt no sería tan jodi…, perdón, difícil

Golf era que podías maniobrar la cámara a tu gusto, lo que realmente te acercaba al hoyo, dándole al juego todo el realismo que un dibujo animado se puede permitir. En *Tee Off* sólo tienes tres ángulos extra. Esto ciertamente limita tu apreciación del desarrollo del juego. Además, y para acabar de arreglarlo, no puedes mover la cámara de izquierda a derecha sin cambiar la dirección de tu golpe. Otra crisis de nervios te ataca cuando llegas a los greenes. Cuando te dispones a realizar tu putt, el green aparece en escena, pero, en vez de poder ver con claridad toda su topografía, tu mismo jugador te tapa. Parece una tontería, pero es imposible alinear un putt si no eres capaz de ver con claridad la situación del hoyo y la caída del green, El efecto que le das a la bola también es mucho más difícil de controlar que en *Everybody's Golf*. En aquel sólo debías pulsar arriba o abajo para conseguir un efecto a la izquierda o la derecha. Aquí la cosa es algo distinta: esta maniobra se lleva a cabo con el control analógico, lo que complica el proceso de manera bestia, aunque se agradece, ya que le da algo de longevidad. Con este mismo control tu diriges una cruz roja que llevas a cualquier punto de la bola, lo que ofrece una inmensa variedad de golpes. Es difícil en un principio el presionar tres botones a la vez que sostienes el control analógico, pero cuando lo dominas la experiencia es magnífica.

Podría parecer injusta tanta comparación con *Everybody's Golf*, pero lo que pasa es que las similitudes son tantas que es casi obsceno no hacerlo. El problema es que la fórmula, en vez de mejorar, se ha empeorado en ciertos aspectos. De cualquier modo, aparte del problema de los ángulos de cámara y otras cosillas, *Tee Off* es un buen juego y, sobre todo, convierte a uno de los deportes más aburridos en algo ciertamente entretenido. Unas risas y una buena jugabilidad. En fin, un juego notable que podría haber sido fantástico si se hubieran esmerado un poco más. ■



Visionarios



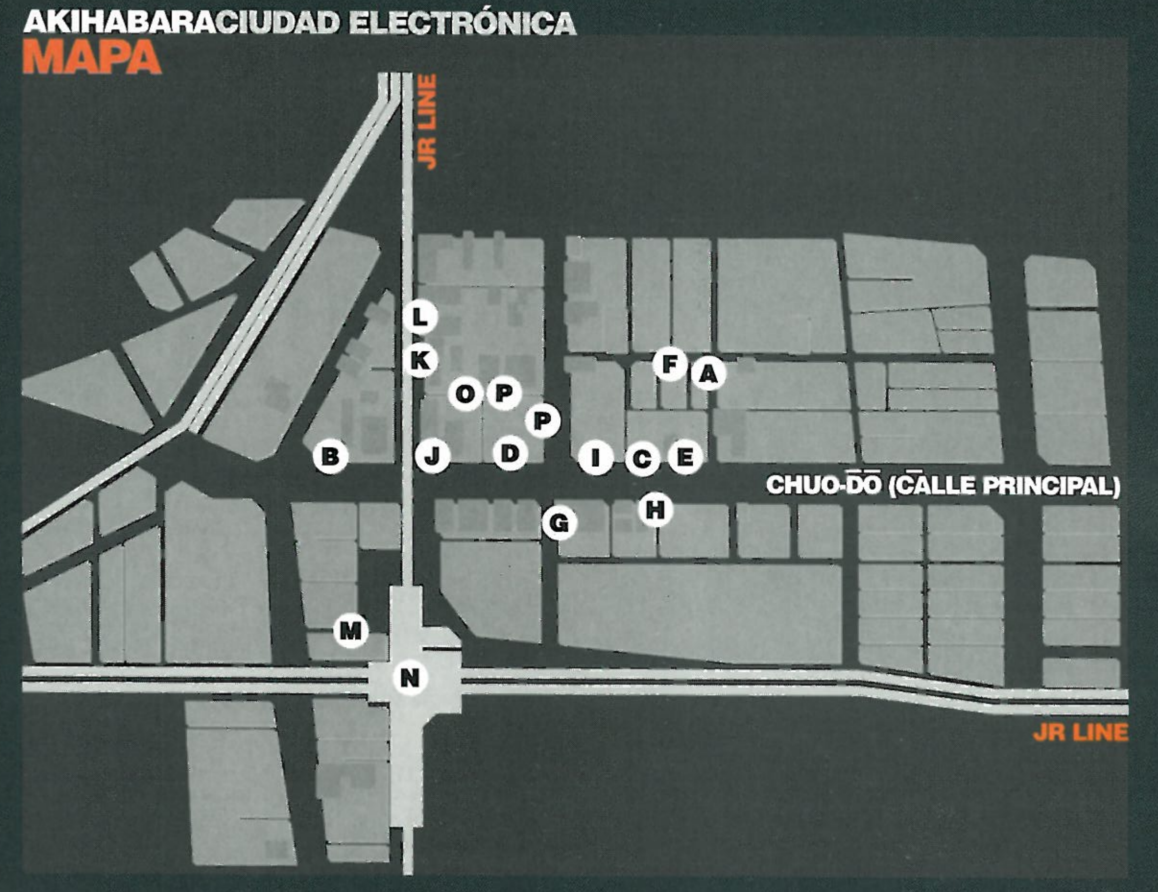
Aparte del juego principal (el tour mundial) y las opciones para más de un jugador, *Tee Off* contiene un futurista juego de croquet.
Con más luces de neón que Sunset Boulevard y una estructura visual parecida a Tron, aquella peli en la que se metían en un juego de carreras en el futuro. Todo un clásico todavía no superado en el cine de inspiración videojueguil.
Bien, pues este juego se llama G-Ball y si juegas con tus colegas es realmente divertido.
Sólo debes ir con cuidado al darle a la bola.
Si te pasas con la fuerza puede acabar entrando en órbita.



AKIHABARA

BIENVENIDOS A **TOKIO CIUDAD ELECTRÓNICA**: **BIENVENIDOS AL CORAZÓN** DE LA CULTURA **DE LOS VIDEOJUEGOS.**

AKIHABARACIUDAD ELECTRÓNICA
MAPA



Akihabara es más conocido por el sobrenombre de Ciudad Eléctrica. De hecho, la estación de tren del área lleva este nombre. Se trata de un mercado de electrónica impresionante, algo que no tiene comparación en el resto del mundo. Los grandes centros tecnológicos del mundo occidental parecen un Pryca comparado con esto. Akihabara empezó a gestar su fama y a ser lo que es hoy tras la Segunda Guerra Mundial, cuando en sus calles se empezaron a vender componentes electrónicos básicamente piezas de radio) de contrabando.

Durante más de un kilómetro y medio, cada portal, cada tienda, cada neón indica la venta de algo relacionado con la tecnología (nueva y de segunda mano). Sistemas de juego y componentes, algunos que te suenan, otros de los que no tenías ni idea de su existencia se agolpan en todas las tiendas y los Otaku (como se conoce a los gamers japoneses) se pasean teléfono móvil en mano. Estanterías con cientos de componentes para PC, piezas de televisión, reproductores de Minidisc recién descargados de camiones, todo ello a mitad de precio que en occidente y seis mese antes de su distribución.

Se te van los ojos, se te cae la baba. Si tienes un mínimo de interés en lo que es la cultura de la electrónica y tienes la oportunidad de cruzar los Urales, entonces Akihabara es una visita obligada. De hecho, una vez lo pises, ya no querrás nunca dejarlo.

Para aquellos que tal vez nunca tengáis la suerte de verlo con vuestros propios ojos, os ofrecemos esta pequeña guía. No es para nada completa, pues necesitaríamos un número entero de la revista para conseguir abarcar todo lo que la Ciudad Electrónica es, pero lo hemos intentado.

Ⓐ Try-Inc

Emplazado en el primer piso de un edificio de la zona que lleva el mismo nombre, Try-Inc está especializada en sistemas que te permiten jugar con arcades verdaderas en casa. Olvida aquel tópico de perfecta conversión arcade. Aquí puedes tener el verdadero por un precio que oscila entre las 25 y las 50 mil. Estas cajas adaptadoras de dimensiones notables traen dos controles arcade con sus respectivos botones, aparte de una serie de cables que se utilizan para la conexión. Subiendo por la estrechas escaleras de Try-Inc te encuentras con una sección en la que se amontonan cientos de juegos de segunda mano. Desde clásicos como R-Type II por 11.000 hasta creaciones más recientes como marvel vs. Capcom (45.000). La variedad es espectacular y si eres muy fan y tu economía va bastante bien, te puedes conseguir todas las últimas novedades en Naomi.



La reserva de arcades de Try-Inc


El adaptador arcade


El cuartes general de Try.Inc

Ⓑ Laox

Laox es la cadena de tiendas más grande y más conocida de Akihabara. A lo largo del distrito existen una docena de tiendas, algunas de ellas verdaderos monumentos de neón al mundo de los videojuegos. Una vez dentro de una de ellas, lo que te encuentras es incluso más espectacular, con pisos enteros dedicados a una sola consola. Cada periférico imaginable, cada juego, cada sistema, todo está aquí. Hay que decir que los precios no son los más baratos de la zona, ya que acostumbran a ser exactamente el recomendado por la compañía. De cualquier modo, lo que se valora de la



¿Cómo se dice DVD-Vídeo en japonés?

Laox, capital Laox

cadena es el tamaño y el esfuerzo por tenerlo todo. En una de sus tiendas incluso se encuentra un piso entero dedicado a la exportación de juegos.

C Softmap

El principal competidor de Laox en el barrio es Softmap, una cadena de similares dimensiones y en las tiendas de la cual también te puedes encontrar cualquier cosa relacionada con el mundo de los videojuegos. Desde fuera, Softmap no es tan impresionante como Laox, pero en su interior descubrirás que los precios son más bajos que en las tiendas de su competidor. En Japón, lo que pagas por un juego oscila entre 6.500 y 10.000 pesetas, pero lo que cuesta las consolas es bastante menos que en España, ya que se venden al módico precio de 27.000 ptas.

D Softmap 13

Si subes al tercer piso de la tienda número 13 de Softmap te encuentras uno de los numerosos tesoros que esconde Akihabara: una tienda


Uno de los chiringuitos de Softmap

de segunda mano fantástica. Para el verdadero fan de Sega hay un montón de juegos de Saturn y Mega Drive, todos ellos en unas condiciones impecables (no como la mayoría de los juegos viejos que te encuentras en nuestro país). También hay consolas. Por ejemplo, puedes encontrarte un montón de saturns viejas, desde la versión limitada de la translúcida por 13.000a la más normal (9.000). Los juegos oscilan entre las 2.200 y las 4.500.



Discount Saturns at Softmap 13

E Messe Sanoh

Al igual que la mayoría de las tiendas más grandes, ésta está plagada de productos que se apilan desde el suelo hasta prácticamente el techo. Sobre algunos montones de juegos se pueden encontrar monitores de TV en los que se proyectan las últimas novedades. Mientras, fuera, en la calle, colocan máquinas de demostración (a veces las cubren de plástico para protegerlas de al lluvia) en las que se muestran juegos que todavía no han sido editados. Comparada con Softmap y Laox, Messe Sanoh es algo más occidental. Algo.
Durante el último Tokio Game Show, Sega hizo una demostración de sus juegos en estas máquinas colocadas ante la puerta y atrayendo a una gran multitud. En domingo, la policía local cierra el tráfico en la calle principal de


Esto, ni un Barça-Madrid en PPV





Aquí hay de todo

Akihabara (seis carriles) debido a la gran cantidad de gente que se concentra en la zona para celebrar el día del Señor.

F Second-hand game store

Situada en uno de los callejones de esta Ciudad electrónica, la tienda en cuestión se dedica al controvertido (al menos en Japón) negocio de la venta de juegos de segunda mano. Lo que está claro, de cualquier modo, es que cuando los japoneses se refierena ajuegos usados, el usado significa algo bastante diferente que en el mundo occidental. Los títulos se califican por S, A, B y C, dependiendo dele stado en el que estén. Durante nuestra estancia allí, nos agenciamos una copia de Pata Pies por 2.500 ptas y un novísimo Gundam Side Story (llevaba pocas semanas a la venta) por 4.500. Ambos juegos estaban en prácticamente perfectas condiciones. La verdade s que parece que los japoneses son tan cuidadosos con sus juegos como lo son con todo lo demás. No es un estereotipo, es la verdad.


Tienda de juegos de segunda mano

G McDonalds

Una vez los placeres de Akihabara te hayan dejado exhausto, lo mejor que puedes hacer es acercarte a este MacDonald's. Ya sabemos que tal vez puede sonar como un sacrilegio el cruzar el mundo para acabar comiendo un Big Mac. Pero es que los MacDonald's en Japón tienen unos toques especiales que les hacen únicos. Así, en el menú se encuentran cosas del tipo Teriyaki MacBurger, Chicken tatua y un Smile (sonrisa), este último, por el módico precio de, esto, nada. Y para acabar, busca el Mos Burger, y ya tienes la competición local de la gran cadena americana. Como lo nuestro del Monopoly, pero ciertamente algo diferente.

H T-Zone

Un verdadero coloso dentro de la Ciudad Electrónica, T-Zone es un tienda estilo Corte Inglés tecnológico que lo tiene literalmente todo, desde peceras digitales que cuestan 3 millones hasta sillas con masaje. Pero la planta baja es para el fan de los videojuegos. Se trata de una tienda con el logo de la revista todopoderosa por antonomasia, Famitsu. Esta revista semanal vende 400.000 copias de cada número, lo que significa 1,7 millones cada mes. Esta tienda esponsorizada por esta publicación tiene un montón de camisetas de diseños espectaculares, así como cualquier pieza de merchandisisng relacionado con el mundo de los juegos que tu cabezita pueda imaginar. Y es aquí donde te das cuenta de que la industria de los videojuegos realmente es la que conduce a la juventud japonesa. Én el mundo occidental lo intentan, pero nada como en el lejano oriente. Nos compramos un traje completo de *Final Fantasy VII*.

La tienda Famitsu en T-Zone



AKIHABARACIUDAD ELECTRÓNICA
MAPA



I Yamagiwa Soft

Si lo que ahora necesitas como el agua es un pequeño descanso del mundo de los juegos, acércate a esta tienda. En ella podrás hallar todas las últimas novedades discográficas a precios razonables y, claro, en edición japonesa, lo que significa algún tema extra. Interesante.

J Hi-Tech Land

Situado muy cerca de la estación de trenes, Sega Hi-Tech Land es utilizado por la marca, en muchas ocasiones para presentar nuevos productos. Durante nuestra estancia allí, el foco de atención era *Ferrari 355 Challenge*, mientras que en nuestra visita anterior la estrella fue *Ring Out 4X4*, el loco juego de camiones de Sega. Si bajas por las escaleras, lo que te encuentras es una habitación plagada de viejos clásicos, sobre todo beat'em ups en 2D, que todavía son muy populares en Japón.

¿Cuántas veces aparece la palabra Sega en esta foto?



K Game/Soft y Game One

Dos tiendas más de gran atractivo para cualquier gamer. Ambas tienen departamentos interactivos. En el interior descubrirás que las máquinas de Nintendo Famicom y Super famicon (NES y SNES) todavía están disponibles en grandes cantidades (también hardware y

La tienda de Game one



AKIHABARA

software). Además, compruebas aquí que la Saturn no fracasó en Japón, ya que vendió más de 5 millones de unidades. Como en todas las otras tiendas, hay una gran variedad de juegos a la venta.

L Ishimaru

Si lo que buscas son reproductores de MiniDisc, discmans o cualquier tipo de material portátil, entonces Ishimaru es el lugar que te conviene. Hay productos de todos los colores, formas y precios, y todos ellos a unos precios increíblemente baratos. Por ejemplo, un reproductor de CD de Sony de altísima calidad no cuesta más de 10.000 ptas. El staff de la tienda es muy simpático y paciente con el turista. Además, venden cables y adaptadores occidentales y, extraño en la zona, aceptan tarjetas de crédito.

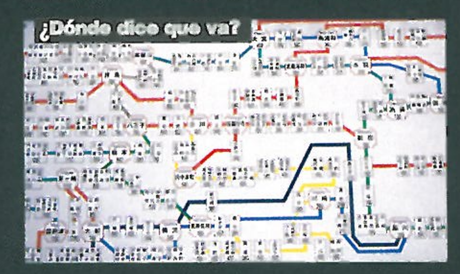
M Station Market

Esta colección de estands y tiendas diminutas es lo primero que te choca al llegar al área. Incontables vendedores ofrecen piezas electrónicas en grandes cantidades y a precios ridículos. Equipos de hi-fi para coches, televisiones, torres, etc.


Teléfonos móbiles al estilo Akihabara

N Estación de la línea JR

Llegar hasta Akihabara a través del monumental sistema de transporte público de Tokio puede parecer más complicado de lo que realmente es. Lo único que debes hacer es tener mucho cuidado a la hora de leer los mapas del metro. Y es que hay paradas que no llevan su nombre en caracteres arábicos, por lo que te puedes fácilmenmte sentir como un extraño en una tierra muy, muy extraña. De cualquier modo, la línea JR es muy fácil de comprender y, además, no va bajo tierra. La alternativa al metro es, obviamente, el taxi. Lo que pasa es que en Tokio el taxi es uno de los lujos más caros. Y esto lo ves comparando las 200 pesetas que cuesta un billete de transporte público comparado las 15.000 que puede costar cualquier carrera. Avisados estáis.


¿Dónde dice que va?

O Piratas

Las calles de Akihabara están plagadas de vendedores piratas. Ofrecen desde discos duros de PC hasta portátiles enteros (con demostración en vivo sobre cajas de cartón). Cuidado, pues los piratas son iguales en todas partes, y ya sabéis a lo que nos referimos. De cualquier modo, algunas de las cosas que ofrecen estos pequeños delincuentes son alucinantes (un pack con veinte juegos de Game Boy por 11.000).



Piratas haciendo horas extras

P Juegos/Cd's/LD's Videos

Ahí van más estanterías con millones de juegos para Neo Geo, dreamcast, SNES, NES, PSX, Saturn, etc. Además, CD's de música, LaserDiscs y DVD's. Si a estas alturas todavía te quedan fuerzas, visita este lugar (su nombre estaba en japonés sólo, por lo que no pudimos descifrarlo). Gran variedad. Buenos precios.

Q Centro Macintosh de Laox

Los japoneses, en una decisión que les honra, son grandes fans del Apple Mac. En el área te encontrás con bastantes tiendas dedicadas a la creación de Steve Jobs, y esta torre de Laox es una de ellas. Actualmente, el iMac es un gran éxito en este país, tanto la máquina en sí como los accesorios de colores que la acompañan. Además, los monitores LCD también se están haciendo muy populares allí.

Esto es sólo una pequeña muestra de lo que Akihabara es. Y se trata sólo de una de las mil maravillas que Tokio ofrece a sus visitantes. No te lo pienses dos veces, vende tu coche, tu colección de discos de grunge y a tu abuela y vuela hacia la Tierra Del sol Naciente.



No queremos ni ver la factura de la luz



SHENMUE

El juego más grande de todos los tiempos merece una atención especial. Aquí comienza un viaje alucinante al pasado, presente y futuro de *Shen Mue,* el mejor juego de la historia..

D *Shen Mue* es mucho más que un juego: es la culminación del trabajo de Yu Suzuki, posiblemente el mejor creador de juegos de la historia, un cerebro con patas, un dios de la innovación al que Sega debe prácticamente todo su éxito. No sería justo hablarte de *ShenMue* en sí sin contarte quién es su creador, cuál es su equipo de desarrollo, cómo y desde cuándo se ha hecho el juego... Así pues, vamos a estructurar nuestro reportaje sobre *Shen Mue* en tres grandes bloques a lo largo de dos números de *DC Magazine*: pasado, presente y futuro de *Shen Mue*. Este mes te pondremos al día sobre el pasado y parte del presente (el juego propiamente dicho), y el mes que viene te daremos más detalles del juego y te adelantaremos algunas cosas de sus futuras continuaciones. ¿Estás listo para un viaje alucinante a un mundo fantástico pero real? Pues a ello.

YU SUZUKI

¿Y quién es él?

Diseñador de juegos por antonomasia. Actualmente, Jefe Ejecutivo del Departamento de Creación de Software de Entretenimiento de Sega.

¿En qué lugar se enamoró de ti?

Más bien, nos enamoramos nosotros (y Sega) de él. Fue en Tokio, cuando Yu Suzuki entró a formar parte de la plantilla de Sega justo después de graduarse en la Universidad de Ciencias de Okayama. Su primer juego vio la luz en 1985, *Hang-On*, que disparó la fama y las ganancias de Sega hasta puntos completamente desconocidos entonces. *Hang-On* obtuvo un éxito sin precedentes en todo el mundo, incluido nuestro país. Y lo mismo sucedió con sus siguientes trabajos.

Pregúntale...

Hay tantas cosas que preguntar...

...¿A qué dedica el tiempo libreeee?

A revolucionar todos los géneros habidos y por haber. Como programador y creador de videojuegos, es responsable de los mayores éxitos arcade de Sega: *Hang-On* (julio de 1985), *Space Harrier* (diciembre de 1985), *Out Run* (septiembre de 1986), *After Burner* (julio de 1987), *Power Drift* (agosto de 1989), *G-Loc Air Battle* (mayo de 1990), *Virtua Racing* (agosto de 1992), *Virtua Fighter* (diciembre de 1993), *Virtua Fighter 2* (noviembre de 1994) y *Virtua Fighter 3* (septiembre de 1996).

Todos estos juegos, de una u otra forma, revolucionaron el mundo de los videojuegos. *Hang-On* y *Out Run* fueron los primeros arcades de carreras contrarreloj (padres del modo Time Trial de todos los juegos actuales); *After Burner* es el papá de los simuladores de vuelo (si echas un vistazo a *Ace Combat*, de PlayStation, entenderás de dónde ha aprendido Namco todo lo que sabe); *Space Harrier* era el primer *shoot 'em up* en el que la acción era tridimensional, aunque los gráficos todavía fuesen en 2-D; *Virtua Racing*, el primer *Virtua* de Sega, fue el descubrimiento de los polígonos en un juego de carreras verdaderamente 3-D; *Virtua Fighter*, lo mismo en el género de la lucha... Todos los juegos de Yu Suzuki han creado, en mayor o menor grado, los fundamentos de los juegos actuales. ¡Sega debe a este buen señor casi todo su dinero!

ShenMue no es ninguna excepción: la aventura de Ryo Hazuki será el juego a imitar por los desarrolladores de RPGs, aventuras y películas interactivas durante muchos, muchos, muchos años.

¿De dónde es?

Japonés, claro.

¡Es un ladrón!

No, no, no. Ni muchísimo menos. Podría parecer que el aspecto de película interactiva de *ShenMue* tiene algo que ver con futuros proyectos para PS2 anunciados ya hace tiempo, como *Dark Cloud*, pero la realidad es bien distinta: son los juegos de PS2 los que han mamado a base de bien de las ideas de Suzuki, como lo han hecho todos los desarrolladores a lo largo de la historia de Sega, y como lo seguirán haciendo durante muchos años con *ShenMue*.

Yu Suzuki había proyectado y prediseñado *ShenMue* hace ya cinco años, mucho antes de soñar siquiera con una consola como la Dreamcast. Lo que ocurre es que el proyecto *ShenMue* era demasiado grande para los soportes anteriores a la DC, y Yu no ha podido dar forma a su proyecto hasta ahora. La intención de Suzuki con *Shen Mue* era cambiar para siempre el concepto de «aventuras en 3-D». Puedes jurar que lo ha conseguido.

Project Berkley

Con el juego *Virtua Fighter 3tb* venía de regalo un GD extra. Este GD no era de demos, como suele suceder, sino una entrevista a Yu Suzuki acerca de su próximo proyecto, el denominado por entonces *Project Berkley* (al que ahora conocemos como *ShenMue*). En el video de este GD-ROM también aparecían algunos vídeos que mostraban las anteriores creaciones de Yu Suzuki, y su autor nos contaba anécdotas y detalles sobre ellos.

«No es un RPG, sino un "FREE"», dice Suzuki. El autor de *ShenMue* insiste en que su proyecto es algo más que un juego de rol. El «FREE» parece ser un nuevo género, y son las siglas de «Full Reactive Eyes Entertainment». Una especie de juego de rol en el que, a diferencia de los demás, puedes hacer cualquier cosa aunque la inmensa mayoría de ellas sean innecesarias. «Nunca antes en un videojuego se habían podido hacer cosas



ShenMue ***es un mundo alternativo en el que puedes pasear***



Hang-On, *el primer trabajo de Yu, un éxito mundial.*



El juego de aviones que tanto te gustaba ¿te acuerdas?



Virtua Fighter, *el primer juego de lucha en 3-D.*



Out Run, *no necesita presentación.*



Parecido a **After Burner**, *pero aún más adictivo.*



Space Harrier, *acción 3-D con gráficos 2-D, la novedad del siglo por entonces.*



Power Drift *es el padre de los juegos de carreras con armas.*



Virtua Racing, *uno de los pioneros de las 3-D.*

Algunos de los mejores juegos de la historia, de quién si no, de Suzuki-San

lo que la asociación está más que justificada.

4. Las peleas en *ShenMue* son similares a las de *Virtua Fighter 3*: escenarios en 3-D por los que puedes moverte con libertad, pero sólo hasta un determinado punto. La CPU traza una especie de «barrera invisible» durante las peleas y los entrenamientos, y no puedes salir de la zona estipulada hasta que no haya finalizado el combate.

5. Los movimientos de lucha son similares a los de Akira, muchos prácticamente iguales; y la naturaleza de las llaves, la cámara durante las peleas, el sistema de control, etc., se parecen también.

Después de los rumores que impulsaron las razones anteriores, Sega presentó por primera vez el juego en el GD-ROM que venía con *Virtua Fighter 3tb* para Dreamcast, en el que como decíamos se llamaba al



ShenMue, *rey indiscutible del Tokyo Game Show del 99.*

innecesarias, como descolgar cuadros, por ejemplo, por el mero hecho de ver qué hay detrás», dice Yu.

Las metas de Suzuki con el denominado entonces *Project Berkley* eran muy diferentes a las de los jugadores normales: «*Project Berkley* es un ejercicio de realismo. Mis anteriores juegos eran muy divertidos, pero lo que es muy divertido no puede ser real, porque la realidad es pocas veces divertida. Con el reciente incremento de la calidad en los procesadores, los juegos por fin pueden ser tan realistas como yo quiero.»

Suzuki cuenta que su obsesión por el realismo nació un buen día en que oyó a un jugador exclamar gritos de dolor mientras jugaba a *Virtua Fighter*. «A aquel chico *le dolía* lo que pasaba en la pantalla. Si podía conseguir eso, podía conseguir cualquier otra sensación real.» El resultado de esta ambición es *ShenMue*, un juego 100% interactivo en el que el jugador se mete de lleno, un mundo tan grande como el real y con la misma calidad de detalle. Un universo alternativo.

AM#2

AM#2 es el equipo de desarrollo capitaneado por Suzuki. En realidad, actualmente Yu Suzuki está a la cabeza de todos los juegos de Sega, ya sean de AM#2 o AM#3 —los dos departamentos de desarrollo de la empresa—, porque este es su trabajo (Jefe Ejecutivo del Departamento de Creación de Software de Entretenimiento de Sega). Lo que ocurre es que, antes de ser Jefe, Yu Suzuki fue programador de AM#2, independiente de AM#3. En general, todos los juegos de ambas compañías han sido, desde siempre, los mejores arcades y títulos para las consolas de Sega de la historia. A la larga lista de los juegos ideados por Yu, antes citados, deberíamos sumar los que ha creado AM#2 con ayuda del señor Suzuki y los que ha supervisado y dirigido desde su cargo para AM#3. Juegos de la talla de *Daytona USA* y sus continuaciones, *Sega Rally* y *SR2*, la serie *Panzer Dragoon, Scud Race, Touring Car Championship...*

El Juego

Antes de *ShenMue*, Sega lo bautizó como *Project Berkley*, pero antes de eso, los primeros rumores sobre el juego lo llamaban «*Virtua Fighter* RPG». Esto no es ninguna locura, si tenemos en cuenta unas cuantas cosas:

1. Los modelos que AM#2 utilizó para empezar a dar forma al juego fueron personajes de la serie *Virtua Fighter*, ya que en *Virtua Fighter 3* se habían modelado personajes lo suficientemente avanzados y detallados como para hacerse una idea de cómo deberían ser los del juego final.

2. *ShenMue* se proyectó desde el principio como un RPG en el que las artes marciales y las peleas serían una parte fundamental.

3. El arte marcial dominante es el Hakkyoku-ken, de origen chino, como el que practica Akira Yuki (protagonista de la serie *Virtua Fighter*).
Sega ha recurrido a los mismos luchadores de Budo para capturar el movimiento de los personajes en *ShenMue* y, además, Ryo se parece un poco a Akira, por

juego *Project Berkley*. Un poco más tarde, en el último Tokyo Game Show, se presentaron los primeros vídeos y demos jugables de *ShenMue*, ya con su nombre correspondiente. *ShenMue* fue el protagonista absoluto de la feria, y desde entonces Internet está saturado con los vídeos que los asistentes grabaron con videocámaras portátiles, las capturas que Sega distribuía con cuentagotas, rumores, entrevistas, noticias, teorías...

Sega pensaba lanzar el juego en julio o agosto de 1999, pero Yu Suzuki no acababa de retocarlo y al final se postergó hasta el 28 de octubre. Por entonces, Sega confirmó los rumores de todo el mundo: que no sería un juego, sino una serie. El primer capítulo de *ShenMue* debía aparecer en octubre, y el segundo en enero del 2000. Todavía no se sabía si el segundo juego sería el último o no, porque estaba en pleno desarrollo.

El calendario siguió corriendo hasta que, por supuesto, hubo un nuevo retraso y más confirmaciones: finalmente el Capítulo 1 de *ShenMue* aparecería el 23 de diciembre de 1999 (así fue), el segundo capítulo lo haría en el primer trimestre del 2000 (esto está por ver) y habría, como mínimo, una tercera parte. ¿Tres juegos en total? Podría ser. Pero si el primer capítulo se compone de tres discos, uno de complemento y otro de regalo con la música del Yokosuka Bar, ¿cuántos discos tendrá la serie en total? Será, sin duda, el juego más largo y rico de todos los tiempos.

Aun así, los rumores y especulaciones no paran. Se sabe

—esto está confirmado— que Yu Suzuki está trabajando en el argumento de muchos más capítulos, hasta completar un total de ocho. Otra cosa es que se estén desarrollando o no. Por ahora, nos conformaremos con los tres seguros, por si acaso.

¿Qué te ha parecido el pasado de *ShenMue*? Pues vas a alucinar en colores con el presente...

PRESENTE

Una sola cifra

Una cifra bastará para que entiendas, al menos lejanamente, lo que significa *ShenMue* en el mundo de los videojuegos: **10.000 millones de pesetas**. Eso es, justamente, lo que ha costado hacer y distribuir en Japón *ShenMue*. Pero claro, a lo mejor esto de las cifras en miles de millones te deja igual. Bueno, pues para que te hagas una idea, ahí va una buena comparación: Es lo mismo que costó *Waterworld* cuando fue la película más cara de la historia (tanto, que arruinó a Kevin Costner, su principal productor además de protagonista). Es mucho más de lo que cuestan el 95% de las películas de Hollywood y unas diez veces más de lo que cuestan las mayores superproducciones cinematográficas. Un récord mundial que no se batirá en mucho tiempo.

Hay muchas razones por las que *ShenMue* es el juego más caro de la historia, aunque todas se resumen en una: Yu Suzuki es *un poco* perfeccionista. Presta atención:

Cerámica

Yu Suzuki quería personajes perfectos, y para la perfección que él buscaba no servían las técnicas de diseño habituales. Además de los dibujos sobre papel de toda la vida, las animaciones y los cómics para reproducir las escenas de las secuencias de vídeo, antes de modelar



Nada como el papel para diseñar, eso es verdad.

nada en 3D se han hecho estatuas de todos los personajes. Sí, como lo lees, estatuas. Bustos de las cabezas de todos los personajes importantes del juego. Las cabezas de los personajes se han modelado en arcilla hasta ser perfectas y después se han digitalizado con un escáner láser 3D para introducirlas el motor gráfico del juego. Increíble.



Aquí están los resultados de tanto esfuerzo. Merecía la pena.

Geografía

El juego se desarrolla en entornos reales. La historia comienza en Kanagawa, un pueblo de la ciudad de Yokosuka. Yokosuka es una ciudad pesquera e industrial de la provincia de Yokohama, en la península de Miura. Ryo, el prota, vive en una zona bastante limpia, en la montaña, pero después bajará a la zona del mercado. Más tarde viajará hasta el puerto para encontrar un trabajo que le dé el dinero suficiente para irse a Hong Kong, China, en busca del asesino de su padre. Al final de su aventura, ya en el tercer juego (suponemos), Ryo llegará al castillo Kowloon, cerca de Hong Kong, donde está el malo malísimo.

Pues bien: no sólo todos estos sitios existen en la realidad, que ya es una burrada de documentación, sino que además ¡están reproducidos tal y como eran en el año 86, fecha en la que comienza la historia! AM#2 ha estado estudiando libros, periódicos, documentales, fotografías... Cualquier cosa que pudiera aportar información sobre cómo eran todos los escenarios hace 13 años. Tan sólo hay una cosa que, en el juego, no responde a la realidad: el castillo Kowloon. Sega se ha tenido que «inventar» este castillo, más o menos, porque el de verdad fue derruido muchos años atrás por problemas de espacio edificable.

Sociedad

No sólo la geografía es perfectamente compatible con la realidad, sino también todo lo demás, incluso las «modas». Los teléfonos en *ShenMue* —porque puedes llamar por teléfono, siempre que quieras y tengas una moneda para la cabina— son analógicos, porque en aquella época los digitales todavía no estaban extendidos.

En los bares y cafeterías hay máquinas de discos de vinilo, en lugar de CDs; y el sistema de audio más común es el cassette de cintas magnéticas. De hecho, tú tienes un cassette para oír música cuando quieras, y puedes comprar cintas nuevas.

Pero donde Yu Suzuki se ha tomado serias molestias es en los videojuegos. En *ShenMue* aparecen los juegos de moda de la época, tanto en formato arcade como... ¡en Saturn! Y es que, por si ya lo has olvidado, la consola de moda en el 86 era la Saturn. Ryo guarda una Saturn en el armario debajo de la tele, y puedes conseguir juegos para jugar con ella en casa. En el salón recreativo encontrarás los de moda: *Hang-On*, con la moto y todo; *Space Harrier* o, si buscas algo más sencillito, la diana con dardos. Pocos metros más allá del salón recreativo encontrarás una sala de máquinas tragaperras, donde puedes forrarte o arruinarte dependiendo de tu audacia y tu suerte. No te piques demasiado...

Climatología

Dado que *ShenMue* despliega ante tus ojos un mundo virtual basado en la realidad, el clima y la meteorología deben ser lo más reales posibles, ¿no? Pues esto mismo debió pensar el señor Suzuki, porque no falta el menor detalle. En el juego se suceden los días y las noches en tiempo real-acelerado. Esto quiere decir que el tiempo pasa, sale el sol, atardece, se pone el sol, se encienden las luces de la ciudad, te vas a dormir... pero un poco más rápido que en la vida real. Más o menos un día dura una hora y media, y las noches no duran nada (un *loading*, cuando te metes en la cama, hasta que suena el despertador al día siguiente).

Tu personaje lleva su correspondiente reloj en la muñeca, y puedes mirarlo para saber qué hora es en cualquier momento del juego. Esto es ciertamente importante, ya que todos los establecimientos tienen un horario determinado (lo encontrarás en la puerta de cada uno), la gente trabaja hasta una determinada hora, los pubs sólo abren por la noche, etc. Más de una vez tendrás que quedar con alguien o estar atento a la hora en la que cierra un establecimiento para hablar con un determinado personaje. Si el momento se pasa, deberás esperar al día siguiente.

A su vez, el calendario transcurre. Según el mes en el que estés, las lluvias o nevadas serán más frecuentes o menos. ¡Pero espera, que esto no acaba aquí! AM#2 ha consultado los informes meteorológicos de Yokosuka desde el año 86 para comprobar que efectivamente llueve con la frecuencia real, durante las horas reales; o que nieva uno de cada X días, etc. Frecuencia de días de sol, de lluvia, de viento, nublados... Todo está perfectamente documentado y basado en la realidad. No obstante, recuerda que el tiempo en *Shen Mue* pasa mucho más rápido que en la realidad. Lo que en el juego pueden parecerte cinco minutos lloviendo, serán un par de horas si miras el reloj y observas el «tiempo virtual» que ha transcurrido.

La vegetación, el aspecto del campo y los árboles o las flores que se venden en las floristerías también dependen de la estación del año. Yokosuka es famosa por contar con una amplia variedad de floresta, según la estación del año, y en la zona del mercado encontrarás tantas floristerías como restaurantes. Pues sí, también eso está basado en la realidad. Como todo.

Equipo de desarrollo total

Aunque no tenemos cifras (Sega no quiere revelarlas, posiblemente porque nadie las creería), AM#2 asegura que en *ShenMue* ha participado más gente que en ningún otro juego de la historia. Esto es perfectamente comprensible, si tenemos en cuenta lo que ha costado, el equipo de personas necesario para documentarse en



Almendros y flores primaverales en la Yokosuka real.

todas las áreas mencionadas, el equipo técnico necesario para escanear con láser estatuas de arcilla y un larguísimo etc. Pero piensa tan sólo una cosa más: si en el juego aparecen alrededor de 320 personajes diferentes, si puedes hablar varias veces con ellos sin que repitan la misma frase, y si todos ellos hablan con voces distintas... ¿cuánta gente ha doblado el juego? ¿320 personas? Pues otras 320 personas que han tenido que cobrar por realizar su trabajo. Y lo han hecho de maravilla, por cierto.

Cuenta después a los actores para la captura de movimiento, a los diseñadores que ha dado forma a los escenarios con toda la información real obtenida, a los luchadores profesionales de Budo que se han utilizado para capturar los movimientos de las peleas... No pares de contar. Y piensa que todo, *todo* el mundo, ha cobrado por su trabajo. ¡Es normal que se hayan gastado 10.000 millones de pesetas! ¡Incluso nos parece barato!

La Historia

Insistimos en que el juego que hemos probado es la versión japonesa, y nosotros de japonés andamos algo flojos... Pero algo sí que sabemos de la historia que sirve como hilo del juego. A grandes rasgos, algo como esto:

Al comenzar el juego, en la secuencia introductoria, Ryo llega a casa. Es invierno, está nevando. Ryo vive en una casa amplia con jardín propio y, al lado, hay un dojo que pertenece a su padre. Ryo encuentra en la entrada de la casa el cartel del dojo, roto, en el suelo. Frente a la entrada, un coche negro bastante sospechoso...

Una vez en el jardín interior, Ryo ve tumbada en el suelo a Ine, la anciana mujer que hace las veces de criada en



¡No puido hablar, no puido, no puido...!

la casa, a falta de una madre (porque Ryo, como cualquier héroe manga, es huérfano de madre). Cuando Ryo comprueba que Ine está viva, se dirige al dojo, donde la anciana dice que hay problemas. Al acercarse a la puerta, un tipo la atraviesa volando y cae al suelo, a los pies de Ryo. Se trata del aprendiz de su padre, y muestra evidencias de haber recibido una buena tunda.

Ryo entra en el dojo y dos matones cierran la puerta tras él. En el centro de la habitación, dos personajes primordiales: Iwao Hazuki, padre de Ryo, y Souryu, el malo de la historia. Iwao parece malherido, y discute con el misterioso tipo vestido de verde intentado atacarle sin éxito. Al final, Iwao recibe un golpe mortal. Ryo intenta ayudar, pero no es capaz siquiera de rozar a Souryu. Al



Un coche negro. Mal rollito... de primavera.

parecer, Souryu busca algo que Iwao tiene y que no le quiere dar. Al amenazar Souryu con matar a Ryo, Iwao accede a darle el preciado objeto al malo. Ryo es liberado, el malo se lleva el misterioso artilugio —un precioso medallón de jade— e Iwao muere en brazos de su hijo. ¿Qué tal? Pues este es sólo el principio, la secuencia de introducción. Bueno, la primera parte de la secuencia de introducción. Después, el juego se basa en lo que cabe esperar: hijo que busca venganza y quiere cargarse al asesino de su padre, que no aparece por ninguna parte.

Así será como Ryo llegará a la ciudad, ira a Hong Kong y llegará a Kowloon, siempre en busca del malo. Por supuesto, a lo largo del camino se encontrará con todos los personajes del juego, entre los que destacan Shenmua (la chica, que en el primer juego sólo aparece una vez, un momento), Shuei Kou (otra chica), Ren Wein (su amigo americano en la gran ciudad) y Shai (el jefe repugnante de una banda repugnante de tipos repugnantes, que intentará hacerle la vida imposible a nuestro héroe). ¡Y poco más es lo que sabemos del argumento! Por ahora.

QTE

Se llama «Quick Time Event» —algo así como «Eventualidades en Tiempo Rápido»—, y es el sistema que Yu Suzuki ha elegido para dar forma a las «secuencias de vídeo», por llamarlas de alguna forma. Básicamente son secuencias de vídeo, generadas con los gráficos del juego en lugar de por ordenador. Sin embargo, hay algo que diferencia estas secuencias de las demás: que son interactivas. O sea, que puedes intervenir en ellas con una determinada ación.
Es el mismo sistema que ya utilizaba *Die Hard Arcade*,



Pulsa los controles que aparezca en pantalla lo más rápido posible.

y consiste en accionar un determinado botón para hacer «algo» durante una secuencia. Si, por ejemplo, en un vídeo tu personaje va corriendo para perseguir a un personaje y vienen coches de frente, pueden aparecer en la pantalla flechas de dirección que parpadean. Deberás pulsar la flecha que aparezca en pantalla tan rápido como puedas, o de lo contrario tu personaje será atropellado. Este sistema sirve para muchas secuencias de vídeo: para esquivar el balón de un niño al principio del juego (si no lo esquivas, te rebota en el cuerpo y golpea



Durante las persecuciones también deberás esquivar a personas, coches, bicis, etc. cuando lo indique el sistema QTE.

a una niña en la cara); para atizar un par de mamporros a dos matones que te intentan atracar, etc.

Si crees que necesitas mejorar tus reflejos, puedes acudir al salón recreativo: allí hay dos arcades que te ayudarán a controlar el sistema QTE. Uno de ellos se llama *Excite QTE*, y el otro, *QTE Title*. No tienes pérdida. Los dos consisten en lo mismo: pulsar el botón indicado en pantalla en el menor tiempo posible. *QTE Excite* en forma de recreativa con pantalla normal y *QTE Title* en forma de máquina de boxeo. Original, ¿no? O aprendes rápido, o te fundes la pasta en los recreativos.

Y el mes que viene...

Nos quedan un montón de cosas que contarte sobre el presente y el futuro de *ShenMue*: cómo funciona el sistema de control, la cámara, los menús, las peleas, el sonido... Y todo lo que te encontrarás a lo largo de la trilogía. Vamos, que nos vemos el mes que viene, ¿verdad?


MICHAEL
CONSILIARIVS
GALLIÆ
ECVS·AN·Æ

nostradamus:
las profecías dreamcast

Predijo la guerra civil inglesa, el ascenso de Napoleón y el intento de asesinato de Reagan, pero, ¿qué juegos de dreamcast predijo Nostradamus para este milenio? **DC-M** examina los archivos de este gran hombre en busca de pruebas.

Las previsiones de cómo va a ir el año se alargan prácticamente hasta la mitad de éste. Es casi obligación el no parar de dar listas, calendarios y otras previsiones. Nosotros, la verdad, es que no nos veíamos capaces de hacer todo esto solos, por lo que hemos recurrido a un hombre de solvencia contrastada. El ocultista y profeta Michel De Nostredame, en cuyo currículum se incluye la predicción de algunos de los eventos clave de los últimos siglos, ha sido el hombre que nos ha ayudado.
Vale, tal vez Nostradamus no vio la llegada de las consolas al igual que tampoco fue capaz de predecir a Jesús Gil, pero nosotros nos hemos encerrado con sus libros en busca de connotaciones videojuguescas en sus cientos de cuartetos. A veces, la busca nos ha parecido de lo más futil. Nos hemos visto atrapados en el concepto y hemos estado a punto de tirar la toalla. Pero, al final, todo ha cobrado sentido y estamos en disposición de afirmar que sí, que Nostradamus predijo toda una serie de títulos que este 2000 van a hacer que dreamcast sea la mejor consola del mundo.

shenmue

editor: sega
desarrollador: sega
a la venta: otoño

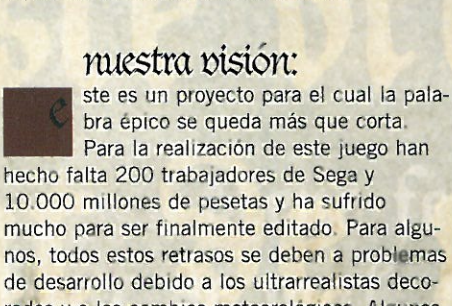
profecía

"Por toda Asia proscripción, hasta en Misia, Lisia y Panfilia:
Sangre vertida por absorción, de un joven negro repleto de felonía."
(C3, Q60)

análisis::

El profeta galo se acerca bastante a describir la historia detrás de esta ambiciosa creación de Yu Suzuki. *Shenmue* es una historia que gira alrededor de Ryo Hazuki y su búsqueda del asesino de su padre. El juego tiene lugar en Asia (Rio viaja de Japón a Hong Kong y a China). Al ser éste un título de aventuras, la sangre, claro, está presente. Tanto, que *Shenmue* hasta incluye un modo especial de batalla. Finalmente, la felonía que llena al hombre joven es, por supuesto, la venganza de un crimen.

01 La animación facial es absolutamente increíble, lo que es muy bueno, ya que Ryo se pasa medio juego hablando.



nuestra visión:

Este es un proyecto para el cual la palabra épico se queda más que corta. Para la realización de este juego han hecho falta 200 trabajadores de Sega y 10.000 millones de pesetas y ha sufrido mucho para ser finalmente editado. Para algunos, todos estos retrasos se deben a problemas de desarrollo debido a los ultrarrealistas decorados y a los cambios meteorológicos. Algunos apuntan también al hecho de que hay más de 200 personajes interactuables. Más allá de estas impresionantes estadísticas, pocos hemos sabido del juego hasta hace bien poco. De cualquier modo, con todo lo que se ha hablado de él no puede defraudar. Sería casi ridículo. No os preocupéis, no defrauda. ■

02 Hay más de 200 personajes inteligentes. De toda raza y condición
03 Este es Ryo, el protagonista. Guapo, ¿eh?
04 Qué gráficos mas impresionantes. Qué tío más feo
05 Ryo puede entrar en los salones y jugar con una serie de juegos clásicos











arcatera

Aventura y RPG de origen alemán, este juego parece ser que será editado por Ubi Soft. La verdad es que no se sabe mucho de él, aparte de unas cuantas imágenes que han llegado a la prensa. Muy bonitas, por cierto. Esperaremos.
■ A la venta: Desconocido



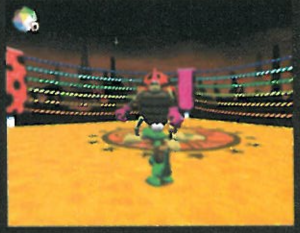
black and white

Los jugadores de PC han sufrido mucho a la espera de esta creación. Promete ser una mezcla de animal de compañía virtual, simulación celestial y juego online. Prometen que esta creación de Lionhead reventará el mercado este 2000.
■ A la venta: Otoño



castlevania

El clásico de terror de Konami llega por fin a Dreamcast. Todavía no se sabe mucho sobre esta secuela, por lo que sólo queda rezar por que sea tan buena como la aparecida en PlayStation.
■ A la venta: Otoño



croc 2

Este plataformas adorable llega a dreamcast después de una exitosa vida en el reino Sony. Esperemos que Argonaut trabaje más la jugabilidad y actualice los gráficos en la versión para la máquina de Sega.
■ **A la venta: Verano**



deadly pursuit

Fox se inspira en un programa de la tele en el que se retransmiten persecuciones reales y crea esta juego de conducción. Estructurado alrededor de una serie de misiones, esto puede hacer tus sueños policiales realidad.
■ A la venta: Primavera

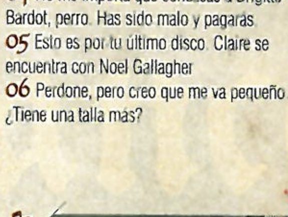
resident evil code: veronica

editor: virgin
desarrollador: capcom
a la venta: verano

profecía

"Hija del Aura, asilo del malsano, donde hasta el cielo se ve el anfiteatro: Prodigio visto, tu mal está muy cercano, serás cautiva, y de veces más de cuatro."

(C6, Q100)



03 Claire siempre ha tenido problemas echándole ketchup a la hamburguesa.
04 No me importa que conozcas a Brigitte Bardot, perro. Has sido malo y pagarás.
05 Esto es por tu último disco. Claire se encuentra con Noel Gallagher
06 Perdone, pero creo que me va pequeño. ¿Tiene una talla más?

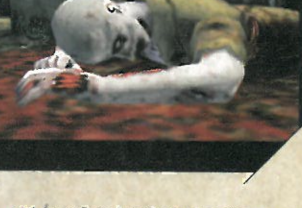
análisis:

La hija de la primera línea es, obviamente, Claire Redfield, la heroína de *Resident Evil 2*. Sigue buscando a su hermano y esta búsqueda le lleva ahora a Europa . El anfiteatro que hay en el horizonte es, ni más ni menos, el laboratorio que ella descubre. La Umbrella Corporation son los que lo han creado (tu mal está muy cerca). Finalmente, en algún punto de *Code: Veronica*, Claire es capturada por los de Umbrella, lo que también se predice en la última línea.

nuestra visión:

A pesar de que la versión para DC de *Resident Evil* es ciertamente nimia, es difícil imaginar que esta nueva entrega vaya a decepcionar. Las imágenes que tenemos nos muestran un juego muy atmosférico y con un detalle grandísimo en los decorados, que en esta ocasión son interactivos y en 3D. También se ha añadido un modo en primera persona para las peleas (que será parecido a la visión para disparar de *Zelda*), lo que puede ser cuestionable. Aunque, si los diseñadores son capaces de trabajar en más escenarios y sorpresas que añadir a este clásico de zombies, el resultado final puede ser un juego brutal. ■

01


02


01 Ágata Ruiz de la Prada presenta su nueva colección de sombreros en Designer Evil Code: Pedro J
02 Claire tiene un encanto especial. Todos acaban rendidos a sus pies.

03


04


05


06




dead or alive 2

Juego de lucha de presentación impecable y con un detalle que seguro disparará sus ventas: cada luchadora femenina tiene sus pechos animados individualmente. Que recuerden que ya hemos visto *Soul Calibur*. Necesitamos algo más
■ A la venta: Noviembre



dee dee planet

Sega se ha dado cuenta con el tiempo que *Death Tank*, un minijuego para Saturn se ha convertido en objeto de culto. Para recrearlo ha creado esto. Será uno de los primeros juegos online. Claro, es incluso más simple que *Worms*.
■ A la venta: Primavera



evolution 2

Por el momento no se sabe demasiado sobre la secuela del primer RPG aparecido para dreamcast. Sólo cabe esperar que sea algo más creativo que el original, que es una pieza bastante aburrida.
■ A la venta: Desconocido



ferrari 355

Este espectacular juego para recreativas ya llega a DC y nosotros estamos muy contentos. Las dos pantallas laterales extra no están incluidas, pero esperemos que sí el modo para más de un jugador. Uno de los grandes para este 2000.
■ A la venta: Verano



kikaio

Juego de lucha con robots altamente animados cortesía de Capcom. El original de este juego era la *recreativa Tech Romancer* (en el mundo occidental) y no fue exactamente un éxito. Esperemos que le vaya mejor en DC.
■ A la venta: Desconocido

d2

editor: sega
desarrollador: warp
a la venta: por confirmar

profecía

"Lo natural tan alto no baja, el tardío regreso hará mardis contentos: El Recloing no estará sin debates, empleando y perdiendo todo su tiempo"

(C10 Q84)

análisis:

Este cuarteto ha dado muchos dolores de cabeza a todos los expertos durante siglos, lo que no es de extrañar, si tenemos en cuenta que, claramente, hace referencia a la próxima edición de *D2*, secuela del clásico juego de vampiros en 32b, *D* (serio aspirante a peor nombre de videojuego de la historia). La natural chica de la primera línea es la heroína del juego, Laura, quien contiene más de cien polígonos y, claro, parece bastante natural. El juego se inicia con Laura acercándose a las montañas canadienses (tan alto). El avión en el que viaja se estrella y la chica se queda sola ante una pléyade de monstruos extraños que pueblan el paraje. Aquí Nostradamus no acertó, cosa extraña, si tenemos en cuenta que el avión cae derribado por un meteorito y el genio galo era fan de tan magníficos objetos de destrucción. La segunda línea alude al hecho de que esta secuela ha tenido un largo proceso de desarrollo. En teoría debería haber salido en el 97 en una consola llamada Maysushita M2 (64bits). Según Nostradamus, quienes han estado esperando esta secuela serán recompensados, pero no perdonarán el largo proceso de desarrollo.

nuestra visión:

El hecho de que *D2* haya estado desarrollándose durante tantos años no predice nada bueno, la verdad. Una vez vistas algunas imágenes, éstas sólo pueden ser calificadas de pasables si las comparamos con las de *Shenmue*. De cualquier modo, el modo de jugar parece más que interesante, incluyendo elementos de *Tomb Raider* al mezclar aventura y puzzle. Al igual que en *Shenmue*, cuando Laura llega a la batalla, un nuevo método de control se utiliza. La línea argumental parece algo extraña, pero eso tampoco es demasiado raro si consideramos la excéntrica naturaleza de Kenji Eno. En fin, que si la historia de terror es atmosférica y absorbente, y la jugabilidad es alta, nos podríamos hallar ante el juego de aventura que todos esperábamos. ■

01 Abrígate, que nos vamos a dar un paseo por las nieves canadienses.

half-life

editor: proein
desarrollador: valve
a la venta: otoño

profecía

"Gran ciudad a los soldados abandonada, nunca vio mortal tumulto tan próximo: ¡Oh que odiosa mortandad se aproxima! Ni una ofensa le será perdonada."

(C6 Q96)

análisis:

Aquí Nostradamus se acercó de manera escalofriante al describir a la perfección la naturaleza de este shoot'em up en primera persona. A pesar de que el hombre no tenía obviamente un gran conocimiento del mundo tecnológico, vio con claridad a la gran ciudad que es esa base secreta bajo tierra donde al protagonista, Gordon Freeman, se le asigna esta misión. El experimento no sale y cientos de alienígenas viciosos acaban saliendo de debajo de las piedras. Los soldados abandonan la base matando a todo lo que se mueve para así cubrir el error. La calamidad de la que Nostradamus habla es la posibilidad de una invasión alienígena a gran escala. La misma que Gordon debe parar viajando al planeta de estos bichos. Lo que dice en la última línea no acaba de estar muy claro.



01

nuestra visión:

A estas alturas todo el mundo sabe que *Half-Life* es un juego impresionante: atmosférico, difícil, con momentos increíbles, criaturas bestiales y muchas armas. Parece que el equipo que se encarga de la conversión para DC está actualizando los gráficos en vez de ir por el camino fácil y hacer una versión exacta a la de PC. También se rumorea que están diseñando algún área nueva, nuevas opciones y más armas. También sería genial si añadieran la opción online, como en el original. Si el equipo lo hace bien, éste sería uno de los grandes acontecimientos del año. ■

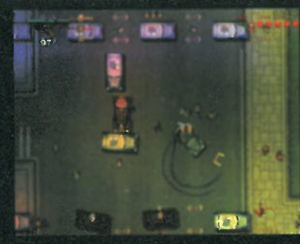




01 Parece que en este juego le caes mal a todo el mundo. Cuidado.

furballs

Bizarre combina en este juego plataformas, con personajes monos y elementos de shoot'em up. Los gráficos estilo cómic son ciertamente atractivos. Este juego debería ser, como mínimo, interesante.
■ A la venta: Marzo



grand theft auto 2

Más adictivo que una bolsa de basuras llena de drogas duras, este racer ilegal de DMA Design se acerca a ti. Lleno de polis malos, persecuciones y dilemas amorales, esta joya, con la posibilidad de jugar online, puede ser otro clásico.
■ A la venta: Abril



hidden and dangerous

Juego de estrategia situado en la II Segunda Guerra Mundial. Aquí escoges a tu equipo según la misión que hayas elegido y te dispones a llevarla a cabo con un montón de armas y vehículos. Ya es un gran éxito en PC.
■ A la venta: Junio



hostile waters

Juego de estrategia militar en el que diriges equipos de tanques, aviones, barcos y te enfrentas a una panda de dictadores cuya ambición es destruir la paz mundial. El control directo sobre cada nave le da un toque de acción al juego.
■ A la venta: Otoño



jet set radio

Con una técnica de definición de gráficos de lo más innovativo, éste promete ser el próximo *Shenmue*. Poco más que decir, pues Sega se mantiene muda con respecto a cualquier otro detalle sobre esta creación.
■ A la venta: Desconocido

alone in the dark 4

profecía

editor: infogrames
desarrollador: darkworks
a la venta: otoño

"Huesos a los pies, brazos enterrados. La casa permanece deshabitada... con sueños que muy pronto serán realidad."

(C1. Q41)

análisis:

Esqueletos escondidos en una casa que permanece deshabitada, esto sólo puede hablar del gran éxito de Infogrames *Alone In The Dark*. Se trata de una trilogía de juegos de aventuras y acción en tercera persona que tienen como escenario una serie de mansiones encantadas. El original, que apareció para PC en 1992 fue un juego revolucionario, pues se trataba de la primera mezcla de personajes en 3D con escenarios precodificados (esto luego lo utilizaría *Resident Evil*). La línea final del cuarteto se refiere a las ganas de Infogrames de repetir el éxito con este nuevo título.



nuestra visión:

A pesar de que las series de *Alone In The Dark* sentaran un precedente en la historia de las aventuras arcade, actualmente los juegos parecen algo pasados de moda. La compañía deberá esforzarse mucho para recordar al público que antes que *Resident Evil* estaba esto. Las imágenes que nos han llegado son oscuras y con reminiscencias de Lovercraft (grandes bibliotecas, enormes corredores, arquitectura gótica...). Estas dos en concreto recuerdan a las atmósferas conseguidas en el primer par de títulos. Lleno de sustos, viene este año. ■



01 Parece *Resident Evil*, pero *Alone in the Dark* ya mataba zombies antes que Capcom supiera de su existencia

eternal arcadia

profecía

editor: sega
desarrollador: sega
a la venta: por confirmar

"Rudio, canto, batalla al Cielo batir apercibido, y bestias brutas hablando se oirán."

(C1. Q64)

análisis:

Un pareado algo vago, pero lleno de inequívocas referencias a este RPG desarrollado por Sega. *Eternal Arcadia* está situado en una alternativa edad de la exploración, donde galeones, aventureros y piratas pilotan barcos que vuelan. En vez de islas hay nubes. Tú eres un pirata explorador en busca de nuevas tierras y nuevas civilizaciones, pero tu empresa se ve constantemente amenazada por piratas con los que debe combatir con más regularidad con la que Salva mete un penalty. Esto es un RPG y, claro, hay especies inteligentes, algunas de ellas comunicándose a lo Tolkein (elfos, salen elfos). ¿Podrían se estas las bestias que hablan a las que se refiere Nostradamus? Sin duda.

nuestra visión:

Desarrollado en casa por Sega con un equipo con mucha experiencia al frente (el productor trabajara ya en *Phantasy Star*), éste va a ser un título clave en este 2000. Los barcos tienen unos gráficos fabulosos (cada carrera tiene sus propios barcos y los de los piratas se parecen a los buques de la I Guerra Mundial). Se puede navegar sobre un mapa enorme en 3D, habrán grandes efectos de batalla y ya sólo nos queda rezar por un buen argumento. ■



01 Obviamente, las condiciones físicas de los barcos facilitan la reproducción de los caracoles. Mátalos y luego cocínalos a la cazuela.



landers

Las imágenes hasta ahora vistas nos muestran un juego que realmente puede ser un clásico. Se trata de un RPG de los que nos ofendieron a todos con *Blue Stinger*. Cierta-mente, esto promete ser otra cosa.
■ A la venta: Verano



max payne

Oscuro, violento y cinematográfico, esta es la aventura en tercera persona de *Max Payne*, un periodista que ha sido acusado del asesinato de su mejor amigo. Dulce venganza, montones de sangre y drama de proporciones bíblicas.
■ A la venta: Otoño



mdk2

Prometedora secuela del clásico de aventuras de Shiny Entertainment. Contiene un robot con seis patas entre los personajes controlables, por lo que seguramente será fantástico. El diseño de las naves también es muy bueno.
■ A la venta: Marzo



midnight gt

Juego de conducción urbana nocturna con elementos de Rally. Incluye gran variedad de modelos, desde Alfa Romeo a Honda, pasando por Ferrari. También incluye modos de campeonato y, claro, arcade.
■ A la venta: Desconocido



off road

Se trata de un juego de carreras que se desarrolla tan lejos del asfalto como sea posible. Con buggies y coches de rallies empantanados y llenos de barro, buen control (muy realista, afirman los creadores) y un montón de opciones.
■ A la venta: desconocido

ecco the dolphin

editor: sega
desarrollador: appaloosa interactive
a la venta: verano

profecía

"El gran pescado lamentará, llorará, de haber elegido, equivocados serán en la edad: Apenas con ellos querrá estar, engañado será por los de su lengua" (C7. Q35)

análisis:

Otro día en el que el profeta se sentía algo obtuso. De cualquier modo, parece que hay ciertas pistas que nos llevan a *Ecco The Dolphin: Defender Of The Future*. Este juego es una secuela de Ecco, una creación en 2D para Mega Drive. Como se ve en el juego, Ecco es un pez de tomo y lomo, inteligente y muy bien animado. A pesar de que el argumento de Ecco se mantiene todavía en secreto, parece claro que unas cuantas criaturas submarinas vana a aliarse contra Ecco, lo que explica la última línea. ¿No?

nuestra visión:

Todavía es muy pronto, pero tras lo visto en la demo que se presentó en la E3, *Ecco The Dolphin* va a ser una verdadera joya. Los escenarios acuáticos son preciosos, con bancos de pescado, coral y todo lujo de detalles de arquitectura orgánica. Y en 3D, claro, lo que da a los jugadores un vasto y realista escenario para explorar. Este juego debería ser una tranquila alternativa a otras aventuras obsesionadas con zombies, armas y mujeres que enseñan las bragas. ■

01 Mares que ni diseñados por Norman Foster 02 "Qué tal, Ecco?" "Han secuestrado a Tommy y lo han llevado a la antigua refinadora" "A mí qué me explicas, yo soy una tortuga"
03 Aquí está mono/a, pero cuando se mueve es poesía.

metropolis street racer

editor: sega
desarrollador: bizarre
a la venta: septiembre

profecía

"Dentro de las islas tan horrible tumulto. Bien pronto no habrá más que bélica lucha. Tan grande será de los predadores el insulto, que se vendrá a alinear en la gran liga" (C2. Q100)

análisis:

Aquí hay que ser comprensivo con el francés, pues el hombre no sabía mucho de videojuegos de conducción. A pesar de ello, sus referencias a este juego en concreto son más que obvias en este cuarteto. Sólo hay que echarle un vistazo y ya se atisban detalles inconfundibles de la nueva creación de Bizarre. Para empezar, dos de las localizaciones son Gran Bretaña y Japón, y ambas son islas. El tumulto puede ser el ruido de los motores de los coches del juego, mientras que la última línea referencia al hecho de que el juego tendrá un modo de campeonato. Parad de reír, está todo allí y bien claro.

nuestra visión:

Si las imágenes de este juego no te han emocionado es porque estás muerto o formas parte del equipo de desarrollo. Los escenarios (Tokio, Londres y San Francisco) están recreados con un realismo que casi asusta. Podríamos decir que es el primer juego de la nueva generación, de la búsqueda del realismo fotográfico. Además, la solvencia contrastada de Bizarre con respecto a la jugabilidad (*F1* para PlayStation es el ejemplo más claro) asegura que éste será un juego con algo más que una cara bonita y un par de... En fin, que es casi imposible no pensar que *Metropolis* va a ser uno de los juegos clave de este 2000, compartiendo honores con *Ferrari 355* y *Sega GT*. Sí, está claro que va a ser un siglo de racers. ■

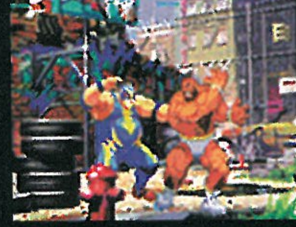


01 In *MSR* most of the vehicles are mass-manufactured giving the game a more street-level feel. This goes well with the *MSR*s recognisible urban settings



planet of the apes

Mezcla de acción y aventura en tercera persona en la que te encuentras en un planeta dominado por conejos. Bueno, monos. Debes resolver puzzles, peleas y localizaciones alucinantes. Además, sin el pesado de Charlton Heston
■ A la venta: Verano



snk vs capcom

Los reyes del beat'em up en 2D se encuentran para la pelea definitiva. Este juego sera compatible con la Neo Geo, añadiéndole más atractivo a una propuesta que ya es interesante de por sí. Esperamos que mejore lo visto en *Marvel* vs. Capcom
■ A la venta: Desconocido



space channel 5

Una nueva locura mezcla de ritmo y animación cortesía de Tetsuya Mizuguchi. Aquí tomas el control de una supercool reportera televisiva del cercano siglo XXV llamada Ursula. Ella brilla mientras se pasea por una espectacular nave espacial.
■ A la venta: Primavera



streetfighter iii

Esta nueva versión de esta eterna saga lleva el breve titulo de *Street Fighter III W Impact*. A parte de alargar los nombres hasta lo ridículo, Capcom ofrece nuevas animaciones, personajes y posibilidad de juego online.
■ A la venta: Otoño



supreme snowboarding

Otra de este deporte tan ridículo que es el snowboarding. El desarrollo lo lleva a cabo Housemarque y prometen para este *Supreme Snowboarding* ultrarrealismo, montones de pistas y varios modos de jugar. Veremos.
■ A la venta: Otoño

crazy taxi

editor: sega
desarrollador: sega
a la venta: ya a la venta

profecía

"Muchos yacerán confusos en su espera ... otros se regocijarán por la espera haber soportado, a pesar de que poco tiempo en sus manos quedará"

(C8 Q1 Sup)

análisis:

A primera vista, parece bastante improbable que Nostradamus, un hombre del sXVI, hubiera alguna vez sufrido la escasez de taxis un sábado de madrugada, este cuarteto expresa a la perfección la experiencia. Pero, claro, la otra interpretación insiste en que el francés se refiere aquí a lo duro que ha sido el tener que esperar tanto para que saliera a la venta esta joya arcade de Sega. Además, ahora tenemos menos tiempo, pues la escasez de juegos de carreras se acaba en un mes. En cuanto a los aspectos inherentes del juego, impepinable es que Nostradamus conocía a la perfección el hecho de que el juego te da pocos segundos para recoger a tu siguiente pasajero. El hombre es un verdadero genio de los videojuegos.

nuestra visión:

Todo el mundo sabe ya que *Crazy Taxi* es un arcade magnífico. Chocar, saltar sobre camiones, destrozar cabinas telefónicas, ir en contra dirección, todo ello es una experiencia única en este juego. Si a esto le añadimos unos gráficos soberbios, una buena animación de los personajes y una banda sonora llena de punk rock, tenemos esta joya. Las únicas dudas se ciernen sobre la longevidad del título. Cualquiera que haya jugado a Driver sabrá que tras más de diez misiones lo que realmente apetece es bajar al bar a echar unas cañas. Menos mal que aquí Sega ha añadido una nueva localización y unos cuantos minijuegos. ¿Y funciona? No lo sabemos, pues Nostradamus no nos lo ha dicho, pero nuestra portada sí. ■


01



02

01 Algunas imágenes (como ésta) sugieren que hay un minijuego de gimnasia dentro de *Crazy Taxi*
02 Como en *Driver*, te puedes mover como y por donde quieres
03 Si llega tarde al vuelo, sólo hay que elevarse un poco dejarle sobre el ala izquierda del 747 que va a L.A.


03

galleon

editor: virgin
desarrollador: confunding factor
a la venta: desconocido

profecía

"La nave extraña por la tormenta marina, abordará cerca de puerto desconocido: No obstante los signos de rama de palma, después de muerte llega buen consejo tarde venido."

(C1 Q30)

análisis:

Todavía no se sabe mucho sobre esta futura aventura en alta mar de Confounding factor, pero Nostradamus parece estar en la pista correcta. La historia parte de un curandero que descubre una misteriosa nave fantasma. No está muy seguro de qué hacer con el bote, por lo que se pone en contacto con un aventurero para que éste descubra los orígenes de tan enigmático buque. Esta búsqueda le lleva a través del mundo. Se trata de una aventura en tercera persona en la que la lucha es un factor predominante, más si tenemos en cuenta como está de lleno de bucaneros el mar.

nuestra visión:

Teniendo en cuenta a los dos personajes que han creado *Galleon* -Toby Gard y Paul Douglas, responsables de Lara Croft-, no podemos esperar más que algo brillante. El equipo se ha pasado más de dos años desarrollando el juego, creando un enorme mundo en 3D y llenándolo de detalladísimos artefactos técnicos y arquitectónicos de los siglos XV y XVI. El diseño de los personajes y la animación también prometen mucho, por lo que, como casi siempre, el éxito final yace en la calidad de la historia, como en el caso de *Tomb Raider* -un guión lleno de claustrofobia, túneles y multitud de niveles diferentes. El caso es, ¿se puede hacer lo mismo con miles de millas marinas? ■


01


02


03

01 Corre grácil por verdes campos, tu doncella partió en brazos del bucanero. Qué tontería
02 Muchos escenarios que explorar
03 "cariño, me voy a dar una vuelta por el mundo, ¿necesitas algo?" "Hmmm, un sujetador estaría bien, gracias"



take the bullet

Shoot'em up en primera persona producido por Red Lemon en el que te pones al frente de un equipo de guardaespaldas de élite. Las primeras imágenes nos dejaron más que fríos. Ahora parece que ha mejorado.
■ A la venta: Otoño



virtual on

Juego en el que controlas un robot y la visión es en tercera persona. En un ring enorme te peleas con otra bestia metálica, le golpeas y le disparas misiles. Tan grande que hasta llega con sus propios periféricos (controller especial).
■ A la venta: Desconocido



virtua tennis

Conversión de la excelente recreativa que tan cara nos está saliendo. Escoge alguno de los mejores jugadores del mundo y juega. Gran método de animación y modo de juego muy intuitivo. Poco más en el campo de los simuladores deportivos.
■ A la venta: Verano



v-rally 2

Versión para dreamcast del excelente simulador de rallies para PlayStation y PC. A no ser que Codemasters finalmente se decidan a convertir el *Colin McRae 2*, éste será el título de rallies del año. El único, tal vez.
■ A la venta: Verano



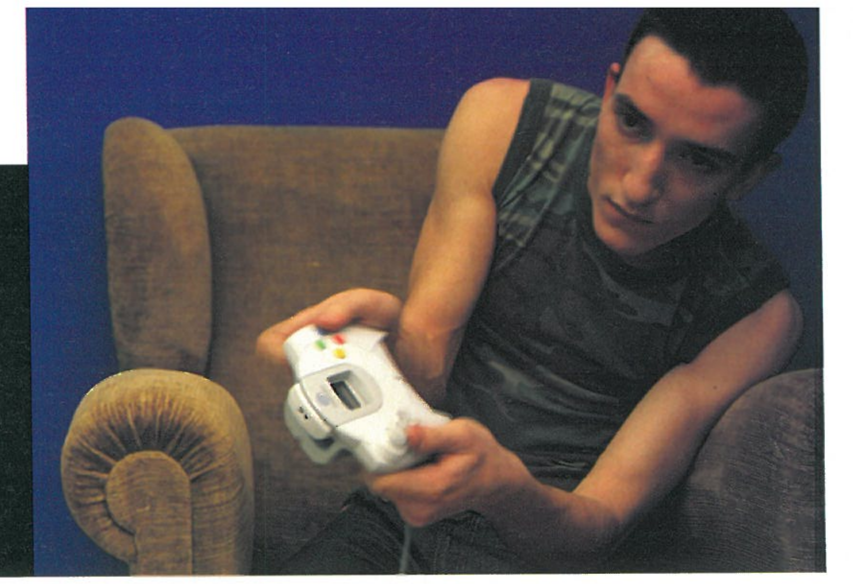
wild metal

Juego ultraviolento de tanques creado por DMA Design en el que conduces a través de enormes mapas y le disparas a todo lo que se mueve. Vale, la versión para PC era bastante floja, pero debemos mantener las esperanzas.
■ A la venta: Primavera



GUÍA DE INVERSIONES

CADA VEZ HAY MÁS Y MEJORES JUEGOS. SI A ESTAS ALTURAS YA NO TIENES LA MAYORÍA DE LOS TÍTULOS AQUÍ COMENTADOS, MEJOR TE BUSCAS UN TRABAJO NUEVO O ATRACAS UN BANCO. DATE PRISA.



SOUL CALIBUR

El mejor juego de lucha de la historia sin lugar a dudas, y uno de los mejores juegos de todos los tiempos en general (el mejor, de hecho, para muchos). Se trata de la continuación en Dreamcast del fantástico arcade y juego para PSX *Soul Blade*. *Soul Calibur* también fue recreativa antes que título de Dreamcast, pero el juego de consola es infinitamente superior. ¡Sí, sí, créetelo! De los creadores de Tekken.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Namco
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack, opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos perfectos, un montón de modos, opciones y personajes.
- **En Contra:** Si alguien encuentra defectos a este juego, es que es imbécil.

Soul Calibur es, por ahora, el único juego absolutamente imprescindible de la máquina de Sega. Se puede sobrevivir sin *Sega Rally 2*, sin *Sonic Adventure*, sin *Virtua Fighter 3tb...* Pero si conoces a alguien que tenga una Dreamcast y no quiere comprar *Soul Calibur*, mátale de nuestra parte.



POWER STONE

Durante los primeros meses de vida de DC ha sido un éxito de ventas, así como un favorito de gran parte de la crítica. *Power Stone* es un juego de pelea en 3D. Con escenarios extraños y personajes curiosos. Falto de longevidad en el modo para un jugador, pero adictivo en familia. Éste es uno de aquellos juegos que son muy fáciles de empezar a dominar, pero dificilísimos de llegar a dominar por completo.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: VM
- **A Favor:** Extremadamente original. Fácil de jugar y muy bonito
- **En Contra:** Demasiado fácil de completar





UEFA STRIKER

UEFA Striker es el primer juego de fútbol en aparecer para DC, un simulador que trata de combinar las opciones de *FIFA* con la jugabilidad de *ISS Pro*. Casi lo consigue. Para ser una primera versión es buenísimo, así que esperamos ansiosos la secuela, ya que con un par de retoques, éste puede convertirse pronto en indispensable. Éxito asegurado y existencias agotadas en nuestro país.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Rage
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: VM, 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos jugabilidad fluida. Gran modo de entrenamiento
- **En Contra:** Falta de movimientos y modo muy confuso para cuatro jugadores.





VIRTUA FIGHTER 3TB

DC-M 8/10

No es la mejor conversión de la historia, la verdad. No obstante, Sega tampoco ha pretendido disimularlo, y por eso ha incluido un modo historia que te permite ver cómo ha evolucionado la serie. Los escenarios del juego no son los mismos que los de la recreativa y los personajes están modelados con algunos polígonos menos. Estos detalles carecen de importancia porque el resultado es magnífico.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Rápido, dinámico, intuitivo, estratégico, realista, completo, largo, complejo.
- **En Contra:** No es gráficamente exacto al arcade; la jugabilidad no se diferencia lo suficiente de la de *VF2*.



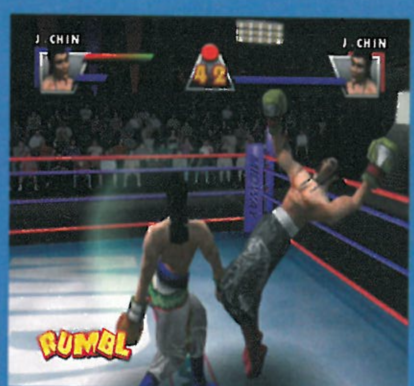


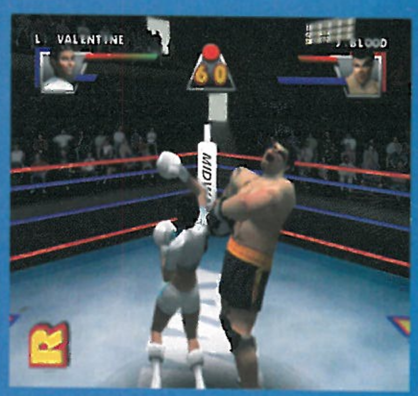
READY 2 RUMBLE

DC-M 8/10

Está siendo un verdadero éxito en todo el mundo, y no es para menos. El primer juego de boxeo para Dreamcast es, también, el primer juego de boxeo realmente bueno de la historia. Su sistema de control no tiene precedentes. Los personajes más simpáticos y variados que puedas imaginar, un presentador real, unos gráficos fabulosos... Este juego es una joya, aunque no te guste el boxeo.

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Midway
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Opción 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos, cantidad y calidad de luchadores, un presentador de lujo, ritmo y un control excelente.
- **En Contra:** Ganar a la CPU puede resultar demasiado difícil.





SONIC ADVENTURE

DC-M 9/10

La mayor virtud de *Sonic Adventure* es que son seis juegos en uno. Al principio sólo está disponible Sonic, pero a medida que avances en el juego con él, te encontrarás con los otros cinco personajes, que pasarán a estar accesibles en el menú principal. Lo que queda es pura exploración. Se mantiene el aspecto general de los escenarios, pero la distribución de los elementos y los objetivos se transforman completamente.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos fabulosos, seis juegos en uno, durabilidad y variedad.
- **En Contra:** Problemillas con la cámara; sensación de espectador en los primeros niveles.




THE HOUSE OF THE DEAD 2

DC-M 8/10

Es tan magnífico, que la primera vez que lo vimos pensamos «bueno, algo tan bestial no saldrá para la próxima consola de Sega. Ya ves, las apariencias engañan: sí ha salido para Dreamcast, y no se diferencia prácticamente en nada. El secreto de la magnífica conversión de este título se lo debemos a la placa Naomi, en la que está basada la recreativa. Dreamcast utiliza un sistema casi idéntico.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas. Con pistola 13.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Pistola y rumble pak
- **A Favor:** Gráficos idénticos a los de la recreativa, muchas rutas, fabuloso modo para dos jugadores.
- **En Contra:** Difícil.





SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

La mejor conversión de un arcade que se ha hecho jamás. La versión para Dreamcast de *Sega Rally 2* no tiene nada que envidiar al arcade original. Más bien todo lo contrario: el arcade tiene cosas que envidiar al juego de consola, porque nuestro gd-rom cuenta con 40 circuitos distribuidos en seis escenarios diferentes.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Volante
- **A Favor:** Gráficos inmejorables, multitud de circuitos, infinidad de coches
- **En Contra:** Carreras al estilo arcade 100% con todo lo que eso conlleva (no hay daños, ni dinero...)



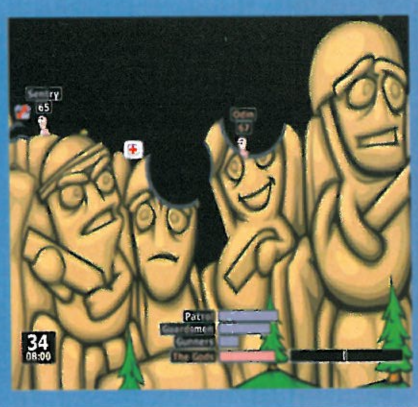


WORMS ARMAGEDDON

Cualquiera que busque diversión sin fin con esa panda de descerebrados que tiene por amigos debería comprar este juego. Es tan divertido, complicado y adictivo que pronto te olvidas que los gráficos son en 2D. Además, tiene un montón de armas, algunas de ellas puro surrealismo. En un mundo cada vez más obsesionado con el realismo, *Worms* es un soplo de aire fresco y una fuente inagotable de risas.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Team 17
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras:
- **A Favor:** Es un reto, un juego muy largo. Gran modo multijugador. Montones de armas. Burros
- **En Contra:** Gráficos en 2D. Las misiones para un jugador son demasiado difíciles.



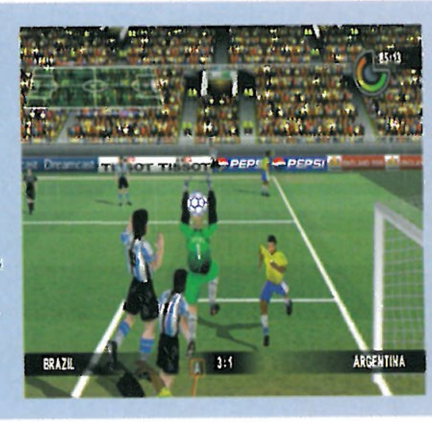


WW SOCCER 2000

De entre todos los juegos de fútbol hasta ahora aparecidos para dreamcast, éste es el más real y, por consiguiente, nuestro preferido. Para los que sólo buscan un juego rápido en el que puedas marcar de chilena desde el córner, *WWS 2000* no es recomendable. En cambio, si tienes el tiempo y la paciencia que el juego requiere, las gratificaciones son notables. Dominarlo es amarlo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Silicon Dreams
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras:
- **A Favor:** Gran sistema de pase y disparo, realista, grandes gráficos y un montón de equipos y competiciones
- **En Contra:** Demasiado lento.





SHADOW MAN

Al igual que *WWS 2000*, éste juego tarda en crear adicción. Es tan grande y complicado que al principio te parece más una tomadura de pelo que otra cosa. A medida que te metes en él vas descubriendo nuevos secretos y ya no puedes parar. El juego se acaba convirtiendo en una experiencia claustrofóbica y espeluznante. Sin duda, *Shadow Man* es la primera gran aventura en 3D para dreamcast. Lo es porque es complicado, inteligente y oscuro.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Acclaim
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Enorme. Un montón de cosas qué hacer. Grandes gráficos y excelente sonido.
- **En Contra:** Tal vez sea demasiado grande para ciertas algunos.





La Lista

Top 10 Dreamcast

Los más vendidos

Aquí tenéis la lista de los más vendidos este mes - cortesía de CentroMail (902171819)-. Y la de nuestros preferidos, por si a alguien le importa, claro



1 Soul Calibur

Editor: **Sega** Desarrollador: **Namco**

Visto el panorama, y hasta la llegada de *Crazy Taxi*, era inevitable que *Soul Calibur* montara el chiringuito en la primera posición del ránking. Va a ser el Alejandro Sanz de las listas de DC. Tardaremos mucho en ver otro 10 como éste.

2 Sonic Adventure

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sonic Team**

No sabemos si tal vez todavía queda algún propietario de dreamcast que no tenga una copia de esta ultraveloz y adrenalínica aventura. Largo, difícil y bonito. El buque insignia de Sega es el único juego que ha entrado en las listas europeas





3 Shadow Man

Editor: **Acclaim** Desarrollador: **Acclaim**

Ya os lo dijimos el mes pasado, y nosotros nunca fallamos. Vale que ha sido un mes no demasiado bueno en cuanto a juegos, pero esta oscura y tétrica aventura se lo ha ganado a pulso. No hay nada mejor que una buena pesadilla pixelada.



4 Sega Rally 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Parece ser que Sega está sacando el máximo partido a sus juegos estrella. Con *Sonic Adventure* vendiendo más que Celine Dion y *Sega Rally 2* demostrando quien manda en los racers. Al menos, hasta la llegada de Sega GT y Metropolis



5 House Of The Dead 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Se han acabado las pistolas. Unos dicen que han sido un boicot de los pacifistas, otros que este juego vende más de lo que cualquiera podía creer. Nosotros sabemos que es porque el mes pasado os dijimos que se puede navegar por internet con ella.



6 Blue Stinger

Editor: **Sega** Desarrollador: **Climax Graphics**

¿Cómo narices se lo ha hecho este juego para volver a las listas? ¿Por qué no nos hacéis caso? Nosotros sólo queremos lo mejor para vosotros. De cualquier modo, el mes que viene sacaremos unas fotos de algunas víctimas del juego.



7 Soul Fighter

Editor: **?????** Desarrollador: **Toka**

Esto sí que ya es demasiado. A ver, ¿qué os pasa? ¿no estaba la cosa clara en el review del mes pasado? Bueno, igual os sobra el dinero. Entonces, vale. No, no vale. Comprad *Worms*, comprad *Re-Volt*, pero no les animéis a hacer cosas como ésta.



8 UEFA Striker

Editor: **Infogrames** Desarrollador: **Rage**

Había un grupo de grunge llamado Mudhoney que era mucho mejor que Nirvana, pero a la gente le gustaba Kurt Cobain porque era mono, y la banda se tuvo que separar porque no vendía nada. ¿UEFA Striker después de Blue Stinger? Ay.



9 WorldWide Soccer 2000

Editor: **Sega** Desarrollador: **Silicon Dreams**

Si hubiera un *FIFA* o un *ISS Pro* estarían arriba peleándose con *Soul Calibur* y *Sonic Adventure*. Las bajas posiciones de estos dos son una llamada de ayuda a Konami. Queremos *ISS Pro Evolution* ya. Queremos un juego de fútbol que sea un clásico.



10 Ready 2 Rumble

Editor: **Sega** Desarrollador: **Midway**

Midway es una de las compañías que más caso le están haciendo a dreamcast. Este juego es divertidísimo, a pesar de que le falta algo de profundidad. Una creación que es ya un clásico y que ha marcado los primeros meses de vida de dreamcast.

www.centromail.es

DC·M... ¡¡a jugar!!

Este mes trabajamos menos gracias a...



Crazy Taxi

Es que no podemos parar. La copia de preview no nos permitía guardar partidas y, además, le faltaban mapas y opciones. Nos llegó la copia final y a tres días del cierre nos faltaba más de media revista por hacer. Eso sí, no hay quien nos gane a esto. Esperamos que Sega haga una competición de *Crazy Taxi*, pues nos la llevamos de calle. Cuando ganemos, os enviaremos una postal desde Cancún.



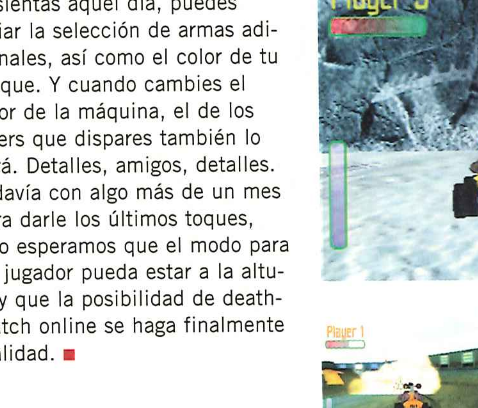
NBA 2K

Llegó el preview de esto y pasamos media hora intentando averiguar para qué sirve cada botón del pad. Media hora más para descubrir que también se deben utilizar los gatillos. Y un par de días en conseguir vencer nuestro primer partido. Eso sí, éramos los Lakers y jugábamos contra los Clippers. Una vez dominado, esto es más real que las retransmisiones del Canal +. Un sueño para los bajitos. Gracias, Sega.

UN POCO MÁS

RED DOG

Modo canino para cuatro jugadores al estilo *GoldenEye*. Viva el surrealismo.



Dónde está nuestro *GoldenEye*? El 99 ha sido un gran año para los beat'em ups y el 2000 parece que será el de los racers (*Sega GT, Metropolis, Ferrari 355...*), per todavía andamos algo escasos de shoot'em ups para más de un jugador. Vale, *Quake III: Arena, Hidden & Dangerous* y *Half-Life* parecen ya estar en camino, pero sólo debemos reccordar como subieron las ventas de N64 cuando editaron *GoldenEye*. Dreamcast necesita una obra maestra propia. Nada de pistolas alquiladas.

Hay, bueno, dos aspirantes al trono. Se trata de *Red Dog*, producido por Argonaut y de *Bullet*, obra de Red Lemon. Ambos han sido desarrollados bajo la financiación de Sega Europe. Bullet te pone al mando del equipo de guardaespaldas del presidente, lo que pasa es que Red Lemon ha tenido problemas en el proceso de desarrollo del juego, por lo que, de momento, *Red Dog* se queda solo para defender la plaza.

El juego parte de una premisa realmente simple: conduces un tanque y disparas a cosas. Obvio es a estas alturas que el aspecto multijugador es cada vez más importante en los shoot'em up modernos. Por eso nos alegramos de poder comunicar que la última demo que ha llegado a nuestras manos posee doce escenarios jugables. Los tanques son bastante fáciles de manejar (recuerdan a buggies), por lo que el juego, en algunos puntos parece una mezcla de *GoldenEye* y *Super Mario Kart*. Y eso es algo bueno, sin duda. El modo para cuatro jugadores puede resultar absolutamente delirante, con un gran arsenal a tu dispiosición para que te puedas cargar los tanques de tus colegas con toda la tranquilidad del mundo.

Al igual que el Perfect Dark para N64, el modo multijugador de Red Dog es muy variado. De deathmatch a bomb tag, pasando por torneo. Además, según como te sientas aquel día, puedes variar la selección de armas adicionales, así como el color de tu tanque. Y cuando cambies el color de la máquina, el de los lásers que dispares también lo hará. Detalles, amigos, detalles. Todavía con algo más de un mes para darle los últimos toques, sólo esperamos que el modo para un jugador pueda estar a la altura y que la posibilidad de deathmatch online se haga finalmente realidad. ■

FINEPOINTS

- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** Argonaut
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Qué vida:** Más perra
- **A la venta:** Marzo



01 ¿Sabíais que los perros nunca tienen frío? Primer escenario: el hielo, claro



02 ¿Sabíais que los perros son daltónicos. Nivel verde: siga la hoja



03 ¿Sabíais que los perros no son conscientes de su tamaño? Juego online: no te enfrentes a ningún japonés.



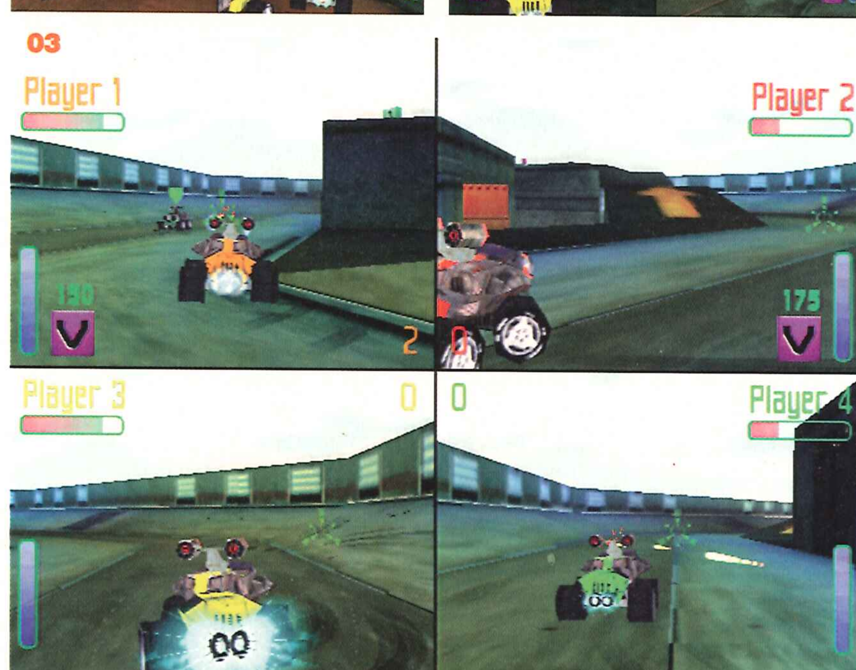
02

" El juego, en algunos puntos, parece una **mezcla de *GoldenEye* y *Super Mario Kart***"





03



PRIMER CONTACTO

PLASMA SWORD

Soul Calibur es actualmente el beat'em up intocable de DC, pero Capcom no se dan por vencidos.

Antes del esplendor en 3D de *Power Stone*, los beat'em ups de Capcom estaban encerardos en el esplendor de las 2D y *Street Fighter*. Sus anteriores aventuras en 3D han sido bastante desafortunadas - redordad la triste historia de *Star Gladiator* para PlayStation. Sí, el juego tampoco es que fuera tan horrendo, pero ni de broma se acercaba a la magnificencia de las obras de Namco.

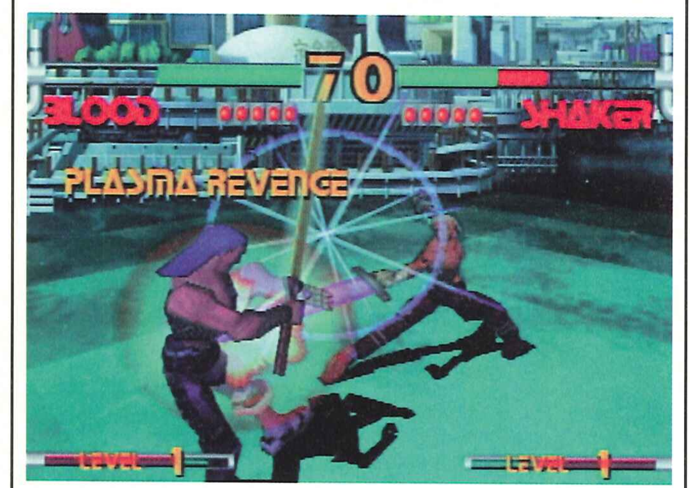
Pero como la historia es circular, ahora Capcom se encuentra de nuevo luchando contra la todo poderosa Namco. El fracaso de *Star Gladiator* debe dar pesadillas a los responsables de la compañía que ahora se puede dar de bruces con *Soul Calibur*. Y, la verdad, es que el único juego que podría ser capaz de competir con *Soul Calibur* sería, claro, Soul Calibur 2. De cualquier modo, esto no significa que toda la oferta de beat'em ups debe ser despreciada de inmediato. *Plasma Sword* promete ser un completo juego de lucha con una jugabilidad y unos gráficos calcados a los de la recreativa.

Se trata de una experiencia de mamporros más tradicional que *Power Stone*. Aquí son peleas de uno contra uno con armas enormes y movimientos especiales espectaculares. Seguramente, no bajará a *Soul Calibur* de su trono, pero será una buena alternativa para todos los fans del género. ■

FICHA

- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** Capcom
- **Origen:** Japón
- **Espada:** Chín
- **A la venta:** Marzo









Ahí van unas imágenes de la recreativa de *Plasma Sword*. Las de la versión para DC prometen ser igual de atractivas. Y el nombre igual de feo.

YAVIENEN

RAYMAN 2

La Gran Evasión. Qué película más buena. Steve MacQueen, Charles Bronson, Rayman... ¿Quién?

Aquellos de vosotros que habéis terminado *Sonic Adventure* y esperáis impacientes la llegada de un nuevo plataformas a dreamcast ya podeis hacer la ola, pues *Rayman 2: The Great Escape* cada vez está más cerca, cortesía de Ubi Soft.

Ya publicado y loado en N64, la secuela de este plataformas en 2D ha ganado una dimensión con aplomo y gracia. Y, al hacer esto, ha extendido su jugabilidad convirtiéndose en una aventura extensa que atraerá irremisiblemente a todos los fans de *Sonic Adventure*.

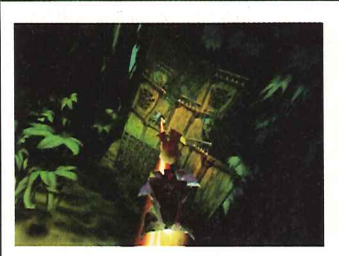
El juego se inicia con el capitán Razorbread y su ejército de robots invadiendo el mundo de Rayman. Encarcelan a toda la población de personajillos adorables y les roban sus poderes. Rayman consigue escapar y (con tu ayuda) se encamina a liberar a sus colegas y a forzar a estos piratas desalmados a volver por donde han venido. Tu tarea primordial para que la operación sea un éxito es recoger los ingredientes necesarios para cocinar una sopa (esto parece Astérix) que destruirá a los malos y traerá la paz al mundo.

La versión para DC es un gran salto adelante con respecto a la creada para N64 y PC. Tiene grandes gráficos y realmente parece un dibujo animado interactivo. La manera de jugar no es nada lineal. Cada nivel es un reto absolutamente diferente y contiene un montón de secretos y bonos. Con todo esto, podemos afirmar sin equivocarnos que *Rayman 2* estará entre lo mejor de este género. ■

FICHADO

- **Editor:** Ubi Soft
- **Desarrollador:** Ubi Soft
- **Origen:** Francia
- **No sale:** Steve McQueen
- **A la venta:** Marzo



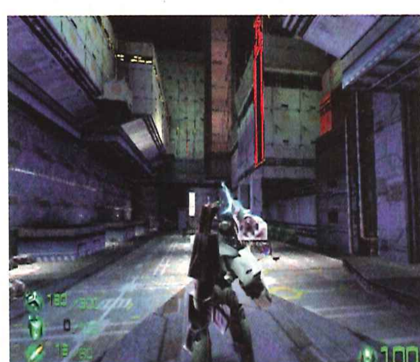




Sí, Rayman no ha ido a Corporación Dermoestética. Todavía no tiene ni brazos ni piernas y sus grandes orejas siguen siendo el mejor helicóptero que hay en el mercado.

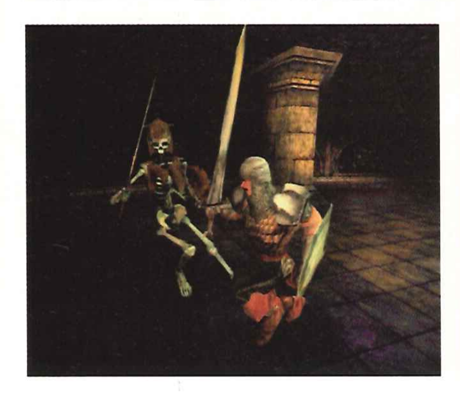
01



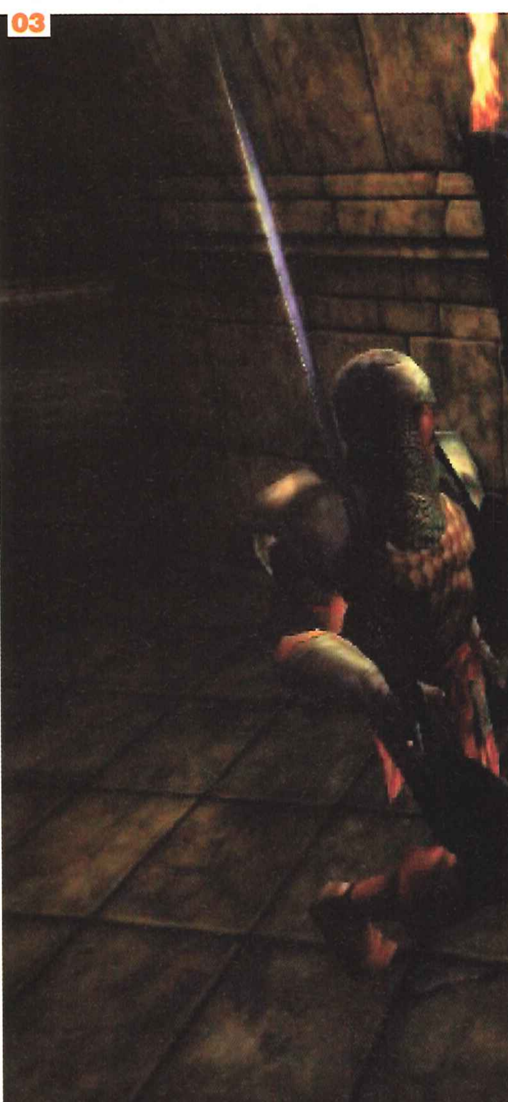


02





03



DRAGON'S BLOOD

Criaturas malvadas, armas descomunales, hechizos perversos. *Dragon's Blood* es una pesadilla hecha juego.

"Puedes escoger entre **dos personajes** para adentrarte en un mundo de **maldad medieval.**"



Y ahí estás tú, tranquilo en tu mundo de fantasía mística hasta el día en que, sin saber muy bien por qué, aparece este dragón y empieza a complicarlo todo. Le das las llaves de tu futuro y le dices, "ala, chaval, sírvete tú mismo". No, coges tu espada, tu escudo y tu chaqueta de cuero y te preparas para enseñarle un par de cosas a este maleducado.

Así empieza *Dragon's Blood*, un juego de inspiración RPG con lucha cortesía de los desarrolladores Treyarch. Puedes escoger entre dos personajes diferentes (Cynric el guerrero o Aeowyn la bruja) para adentrarte en un mundo de maldad medieval. En él te encontrarás insectos de más de tres metros, caballeros dragón y perros infernales. Cada uno de ellos utilizará diferentes armas y tácticas para acabar contigo. Además, hay un malo como postre de cada nivel. Al vencerles, tu personaje consigue nuevas habilidades y la oportunidad de personalizar sus armas.

Todo esto, ciertamente, parece algo familiar. De cualquier modo, el productor Chris Busse afirma que el equipo de desarrollo ha buscado una nueva aproximación al mundo al estilo D&D. "A pesar de que algunos de nuestros personajes pertenecen a algunos tipos ya conocidos, los aspectos visuales y sociales de nuestros conceptos se apartan bastante de lo visto hasta ahora. Un ejemplo claro de esto es nuestras sociedades de hombres lagarto, que se llaman Sossians. Ellos son una cultura avanzada con un gran nivel de desarrollo y de conocimiento de la magia y la astronomía. Son supersticiosos, pero no son una banda de personajes primitivos con cola. Además, tienen una imagen bastante personal".



El aspecto táctico del juego también es interesante. No se trata de ir cargándote monstruos en serie a la *Soul Fighter*, sino que aquí hay personajes inteligentes y con recursos. Debes averiguar las debilidades de cada uno de ellos y explotarlas, ya sea con magia o con armas. Según Busse, el sistema de combate es intuitivo y fácilmente comprensible, alejándose un poco de las generalidades de la mayoría de beat'em ups. Además, los escenarios son atractivos y atmosféricos. Este juego promete ser un buen RPG ligero, perfecto para prepararse para aventuras más complicadas (aquí todos pensamos en lo mismo). ■

FICHA

- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** Treyarch
- **Origen:** U.S.
- **San:** Jorge
- **A la venta:** Marzo

01 "Vuelven los ochenta, por eso me he conseguido estas hombreras". ¿Llevará el dragón torera y calentadores?
02 Los gigantes hombres hormiga son un rival terrorífico. ¿Dónde dejé yo el Raid?
03 El juego no descuida el comentario social. He aquí tu héroe luchando contra la anorexia
04 La imaginería sacada de *D&D* es más que obvia en este pentágono luminoso
05 Lo que puede hacer este monstruo con el cuerno puede doler muchísimo.

NUEVAS IMÁGENES

STUNT GP

Con más piruetas y trucos que un camello, *Stunt GP* cada vez parece más espectacular.

Hasbro parece que juega a quién lleva la peste con este juego. Ahora lo ha pasado a su colega de Micropose, Atari, para que lo saque al mercado. Nosotros ya nos mareamos intentando cada mes averiguar el editor. Pero esto poco importa, pues tenemos nuevas imágenes. Y os las vamos a enseñar.

Stunt GP es un juego de coches dirigidos por control remoto. Ofrece 16 vehículos diferentes divididos en cuatro clases. Hay varios modos para uno o dos jugadores, con 24 pistas, cada una con un montón de armpas y loops, saltos y otras animaladas. Cada vez que realizas una pirueta con sabiduría y control, te dan millas aéreas. Con ellas compran piezas que mejorarán tu coche. También puedes esperar que hayan un montón de efectos especiales, con mucho humo, mucho. Sin duda, *Stunt GP* parece un juego lleno de color y variedad, con buenas ideas y, esperemos, con un buen sistema de manejo. Nos prometen un buen cumplimiento de las leyes de la física. Lo que, no nos engañemos, sólo en los videojuegos puede ser atractivo. ■



PUNTOS

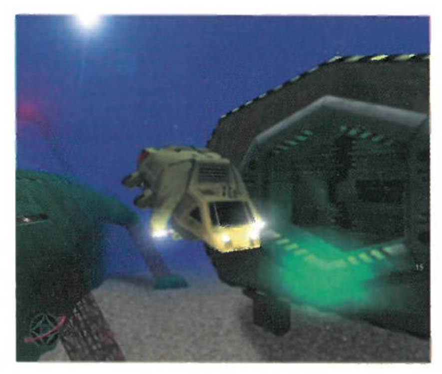
- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** Team 17
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Pequeño:** Pero matón
- **A la venta:** Marzo

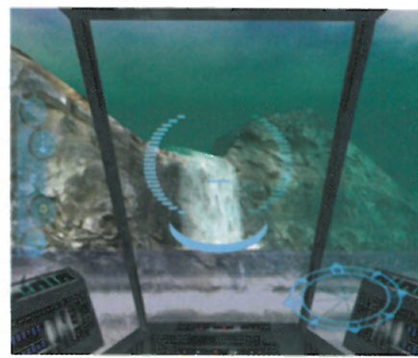


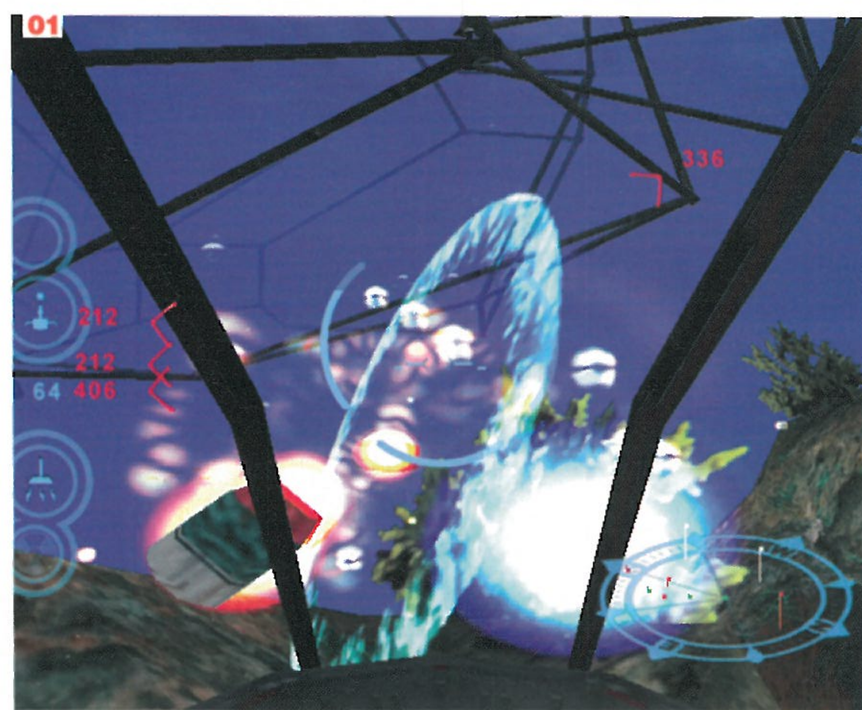


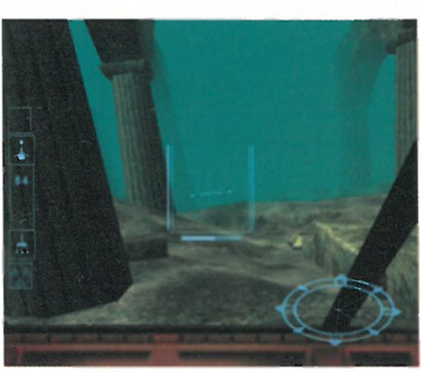


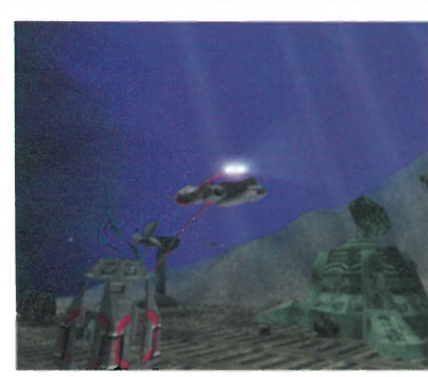
Team 17 ha intentado recrear con toda la exactitud posible los coches de control remoto. Fijaos en esa antena, si vas muy rápido puedes escuchar a Supergarcía.

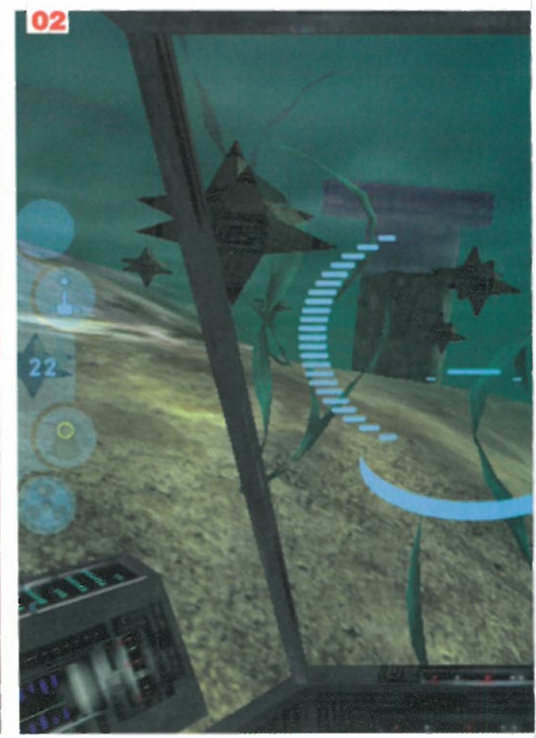












PRIMERCONTACTO

DEEP FIGHTER

Mantente alejado del agua, está llena de bichos que muerden. Y de submarinos.



Siempre has querido emular a los Beatles y experimentar la vida en las profundidades del océano navengando en un submarino de dudoso color. Sí, eres un personaje muy triste, pero la última creación de Criterion realmente saciará tus deseos.

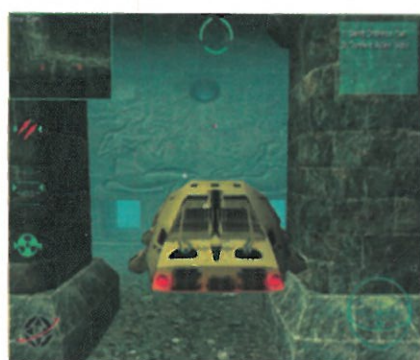
El juego se sitúa en el espacio exterior, en un lugar en el que la guerra estalló hace más de diez años. La acción se desarrolla en una serie de localizaciones submarinas de un pequeño planeta minero. Tú eres parte de la fuerza defensiva, y debes proteger el planeta de la amenaza tanto humana como ambiental. Básicamente, esto es un shoot'em up con bastante más profundidad (en todos los sentidos) que la mayoría de los juegos de este género. A pesar de que el propósito básico del juego es la pelea submarina contra otras naves y monstruos gigantes, también se incluyen elementos distintos, como la resolución de puzzles o la exploración.

Como Jim Hill, de Criterion Studios, explica, "el juego se divide en 50 misiones diferentes, tanto en objetivos como en estructura. Por ejemplo, en una misión de acción tendrás que escoltar a un vehículo aliado hasta una destinación predeterminada. En el proceso deberás mantener alejados a tus enemigos utilizando tus armas. Una misión más cerebral, por ejemplo, incluye localizar objetos con un buen control de la nave y unas buenas dotes de exploración. Además, también hay misiones en las que deberás solucionar puzzles".

Esta gran variedad de misiones debería asegurarnos que el juego no tan repetitivo como la mayoría de los creaciones de este tipo. Si, además, le añadimos un escenario submarino tan bien resuelto, nos podemos más que esperar lo mejor. Esperemos, entonces. ■











DETALLES

- **Editor:** Ubi Soft
- **Desarrollador:** Criterion Studios
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Profundo:** Océano
- **A la venta:** Marzo

01 Hay cinco submarinos diferentes en el juego, además de algunos escondidos. Algunos tienen armas especiales y movimientos propios.
02 Hay cinco ambientes diferentes para explorar: El paraíso, la ciudad perdida de Atlantis, Rockpool y el Abismo. Adorable, ¿no?
03 Como es normal, la visión desde la cabina es la mejor para observar la acción y para destruir a tus enemigos.

> "Tú eres parte de la **fuerza defensiva,** y debes **proteger** el planeta de la **amenaza tanto humana como ambiental.**"

PRIMERCONTACTO

ROADSTERS

Un descapotable recorre las carreteras de Malibú. El sol en la cara y ella sonríe. Bonito, ¿no?

Conducir cada mañana por las calles de Los Angeles debe ser infernal. Mil atascos, polución y más gangsters que en una peli de Pacino. Este ambiente parece que ha afectado más de la cuenta a los desarrolladores californianos Player 1, ya que su última creación es una simulación, con un par de licencias poéticas, de la experiencia en la carretera de L.A.. El juego ofrece 12 coches, todos ellos descapotables, peleas en ruta, conducción violenta, etc. Todo lo que puedes esperar cuando coges tu coche en la ciudad más demencial del planeta.

Parece broma, pero la verdad es que los diseñadores tardaron bastante en saber qué tipo de racer querían crear. Así que los probaron todos. Hay un poco de simulador (los vehículos se dividen en deportivos, fórmula y utilitarios, y todos pueden ser adaptados). Además, las carreteras le dan un toque arcade glamuroso a lo *Ridge Racer* y, finalmemente, los obstáculos provocados por desastres naturales (tornados, ríos de lava...) son una risa y recuerdan a las pistas de *Speed Devils*. Tal vez esta excesiva mezcla de elementos hiciera que las versiones para PlayStation y PC editadas hasta la fecha pasaran con más pena que gloria. La cuestión es si Player 1 serán capaces de pulir el juego y añadirle un poco de brillo de 128bits. Si el juego consigue aportar un modo para 4 jugadores decente puede convertirse en la alternativa perfecta a *Speed Devils*. Ya veremos. ■





FICHA

- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** Player 1
- **Origen:** EE.UU.
- **Sin:** Capota
- **A la venta:** Abril









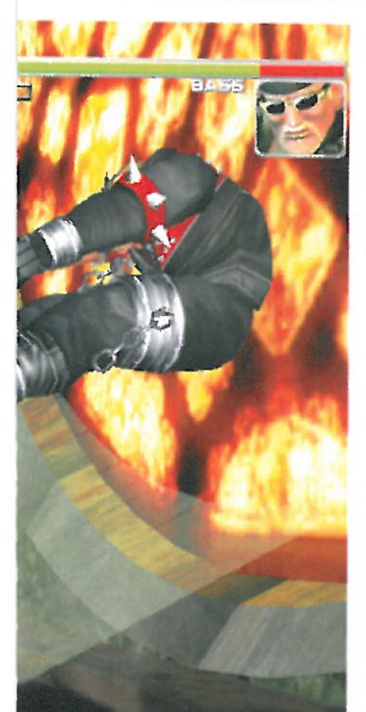




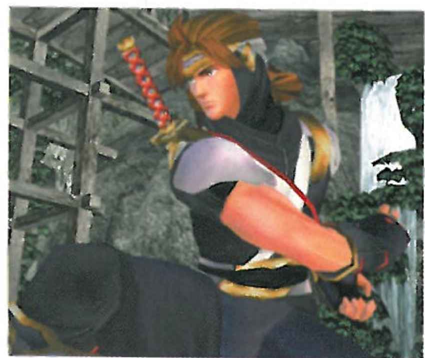












PRIMERCONTACTO

DEAD OR ALIVE 2

Esas señoritas entrañables con anatomías siliconadas y ganas de pelea ya llegan. Qué guapas están cuando se enfadan.

Cuando el original *Dead or Alive* salió en 32b su más que decente jugabilidad quedó totalmente eclipsada por los gráficos y, sobre todo, por sus personajes femeninos y sus pechos móviles. Para esta tan esperada secuela, Tecmo ha mantenido el esplendor gráfico del original, llevándolo al máximo y dándole vida propia a esos legendarios pechos. Además, parece que la jugabilidad es también soberbia.

Dead or Alive 2 acaba de ser editado en recreativas en Japón. La versión para DC está a la vuelta de la esquina. Teniendo en cuenta la relación casi simbiótica de la placa Naomi y dreamcast, uno ya sabe que la conversión a consola será de la misma calidad que la versión recreativa. Entonces, *Soul Calibur* ya tiene un rival.

La calidad de los gráficos es verdaderamente impresionante. Los personajes son verdaderas maravillas realistas, llenos de texturas y sin ningún resto angular. Nada, que no parecen para nada personajes de videojuego.

Por otra parte, la animación es clara y fluida. Al igual que con *Soul Calibur*, el sistema de captura se ha mantenido al mínimo para así permitir una gran fluidez en el movimiento de los personajes.

Por lo que se refiere a las peleas en sí mismas, *Dead or Alive 2* ha tomado buena nota de lo desarrollado en otros juegos y lo ha juntado para acabar dando con algo glorioso. Aquí están los escenarios interactivos de *Power Stone*, pero llevados al extremo. Con vastos campos de batallas, múltiples plataformas. Puedes lanzar a tu oponente cascada abajo para acabar la pelea en el lago al que lleva, puedes pegarle una patada a través de un cristal, salir y acabar con el pesado fuera.

Hay peleas estilo *Tekken Tag Tournamnet* con hasta cuatro jugadores en pantalla. Además, las zones de peligro que ya existían en el juego original se han mantenido.

Con ello se asegura que las peleas no se acabarán en un segundo y que los jugadores más cobardes no podrán escapar.

Cada día que pasa parece más claro que dreamcast se está convirtiendo en el hogar de los beat'em ups.

Hay ediciones de juegos de este estilo cada mes, y más que se anuncian. La verdad es que con *Power Stone, Soul Calibur* y pronto *Dead or Alive 2* ningún fan del estilo se va a poder quejar. Con grandes gráficos y un modo de lucha ciertamente original, *DOA 2* promete ser un clásico instantáneo. ■

FICHA

- **Editor:** Tecmo
- **Desarrollador:** Tecmo
- **Origen:** Japón
- **Pechos:** Fuera
- **A la venta:** Verano

01 La zona de peligro en el laboratorio biológico es esa área electrificada en la que se ha enredado el infeliz que se enfrenta con la adorable Kasumi
02 Bonita camisa, pero, ¿no crees que no es demasiado apropiada para ir a la iglesia?
03 Unos dicen que esto es el modo de batalla multijugador al estilo tag, otros dicen que es una práctica sadomasoquista muy popular en Japón.

"Cada día que pasa parece más claro que **dreamcast** se está convirtiendo en **el hogar de los beat'em ups."**

YA VIENEN

SOUL REAVER

Encerrad a vuestras hijas y tirad la llave, pues llega una escalofriante aventura de vampiros. Se buscan vírgenes.

01 El diseño de los bichos es realmente interesante. O sea, no es como *Soul Fighter*
02 Los efectos de luz y sombras han sido mejorados para la versión dreamcast. Parecen los fuegos artificiales de fin de año
03 No es publicidad subliminal de dreamcast, es tu medidor de energía
04 Si le inyectas ajos en vena, lo empalas, lo llevas a las playas de Cancún, le lees el Evangelio según San Mateo y, el final, le prendes fuego, el vampiro muere.

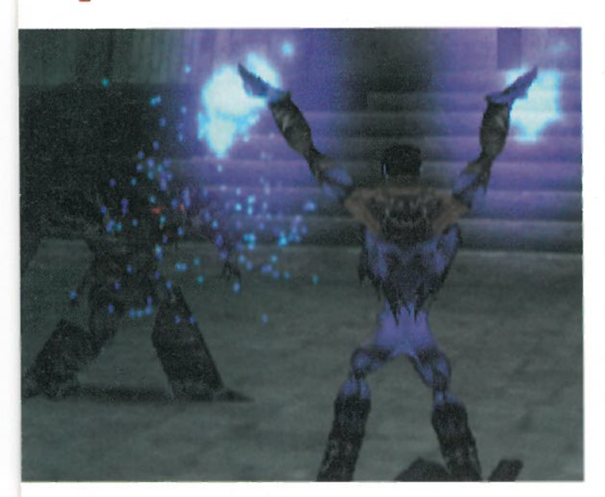
Tras el anuncio el pasado año una nueva versión de *Soul Reaver* para dreamcast, nos llegan las primeras imágenes. Y son impresionantes. Esta aventura de sustos y demás ha vendido ya millones de copias en PC y PSX. Ahora se dispone a provocar que los jugadores de DC duerman con la luz encendida.

Para aquellos que no sepáis demasiado sobre el juego, sólo deciros que *Soul Reaver* es una aventura en tercera persona situada en un paraje mítico gobernado por un algo psicótico rey vampiro de nombre Kain (como Caín, pero en okupa). Tras más de un milenio de dominio tiránico y sed de mal, el mundo es un sitio en el que te chupan la sangre a la más mínima. Existe un ser llamado Elder que habita en un foso. A él llega Raziel, un vampiro que ha sido condenado al jergón por un intento de alzamiento contra el vampiro okupa. Elder le recluta para acabar con el reino de Kain. Toma.

Lo que viene a partir de ahora es una aventura de exploración con una atmósfera tremenda. La acción se divide en dos escenarios, el sitio de los espíritus y el mundo físico. La única diferencia entre ambos es que el primero es una copia oscura del primero. En este aspecto, la habilidad de Raziel para navegar por ambos parajes es determinante en el desarrollo del juego, ya que esa habilidad es la que le permite acceso a una serie de lugares recónditos. Además, nuestro héroe también pega mamporros y recoge armas por el camino (las mejores son unas estacas para empalar vampiros). A medida que progresa también irá haciéndose con nuevas habilidades, como balancearse o subir por montañas (con esto, además, abres nuevas áreas). Y, claro, está la *Soul Reaver*, una espada mágica que, una vez descubierta, te ofrece un considerable poder inflamatorio contra tus enemigos.

Vale, ya sabemos que todo esto ya está en la versión para PSX. Entonces, ¿qué hay de nuevo, viejo? Bien, pues para la versión DC nos prometen 60fps, una resolución más alta para los personajes y los entornos y un montón de efectos especiales inéditos. También estaría bien que añadieran armas y/o localizaciones nuevas. Pero no lo puedes tener todo, hijo mío. Y tampoco hace falta. *Soul Reaver* ya tiene unos escenarios alucinantes y violencia suficiente para contentar a todos los fans de Charles Manson. No nos podemos quejar. ■

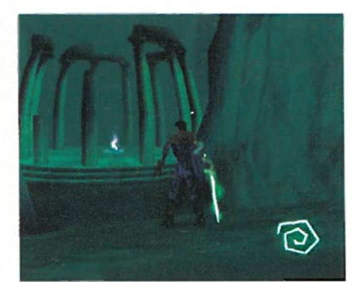
> "***Soul Reaver*** es una **aventura de exploración** con una atmósfera tremenda"











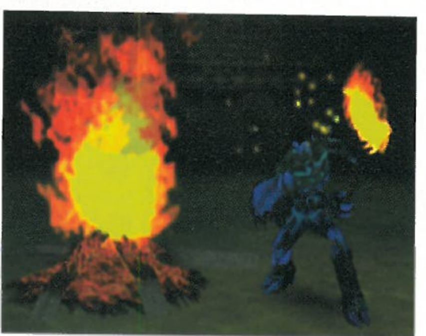
FICHADO

- **Editor:** Proein
- **Desarroolador:** Crystal Dynamics
- **Origen:** EE.UU.
- **Caza:** Vampiros
- **A la venta:** Marzo









NUEVAS IMÁGENES

DEADLY SKIES

El shooter aéreo *Airforce Delta* cambia de nombre para su versión PAL.

A ver, ¿qué había de malo en *Airforce Delta*? Bien, pues parece que obviamente había algo que no estaba del todo bien con aquel título, ya que Konami ha decidido cambiarlo por terriblemente gráfico *Deadly Skies*. Tal vez el problema fuera que el original no parecía suficientemente violento para atraer a los sádicos jugadores europeos. Lo que pasa es que, ya puestos, por qué no optaban por algo tipo *Nubes ensangrentadas*, *Muerte a 10.000 pies* o *Cuando el cielo vomita cadáveres*.

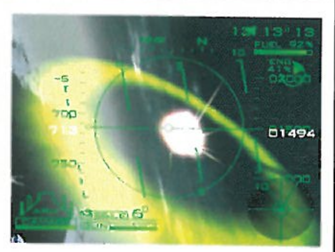
De cualquier modo, para aquellos que se perdieron el preview del mes pasado, *Airfor...* perdón, *Deadly Skies* es un shoot'em up aéreo basado en misiones. Tú eres un piloto mercenario que lleva a cabo una serie de acciones bélicas sobre un estado llamado Laconia. Entre las tareas que debes completar está el destruir bases enemigas, defender ciudades y escoltar a otras naves. Cada vez que termines una de ellas con éxito se te dará dinero. Con esta pasta puedes irte de copas y comprarte el último disco de Oasis, pero se recomienda que seas sensible y te lo gastes en mejorar tu avión o en comprar nuevos (hay más de 30, algunos de ellos se desbloquean a medida que avanzas en el juego).
Parece ser que la conversión de la versión japonesa será prácticamente calcada, por lo que ya nos podemos despedir de la opción 60Hz, así como de nuevos aviones o modos de jugar. Lo último lo podemos entender, pero la versión PAL de este modo será más lenta y los bordes de pantalla bastante molestos. De cualquier modo, sólo alegrarnos de que Konami llegue por fin a dreamcast. Con ellos, ¿quién necesita a EA? ■

FICHA

- **Editor:** Konami
- **Desarrollador:** Konami
- **Origen:** Japón
- **Levántate:** Y vuela
- **A la venta:** Febrero



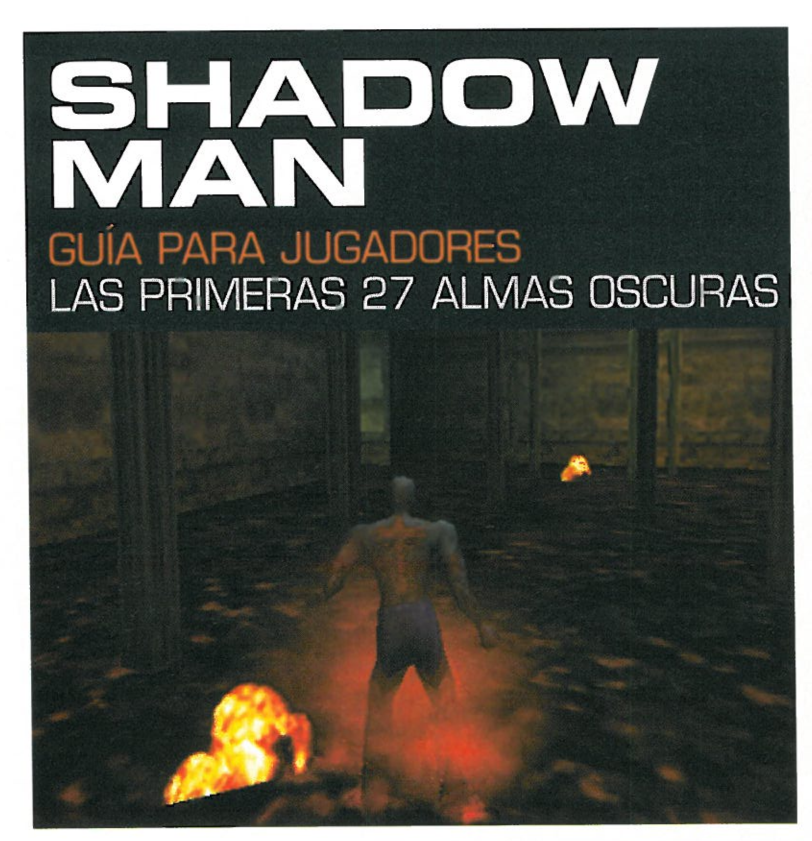




Los gráficos de fondo son impresionantes, casi realismo fotográfico. Vuendo esto declaramos amor eterno a Konami. Ahora queremos *ISS Pro*, por favor.

SHADOW MAN

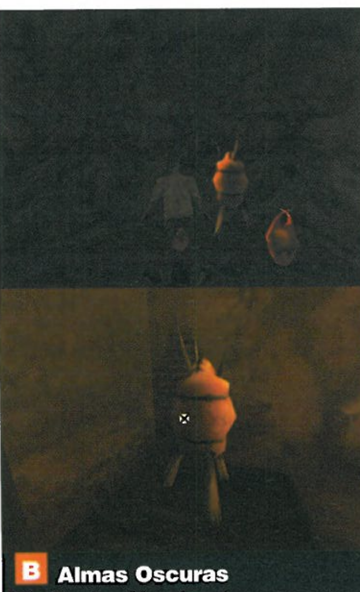
GUÍA PARA JUGADORES
LAS PRIMERAS 27 ALMAS OSCURAS



Empecemos dejando claro que *Shadow Man* no es exactamente el juego más fácil del mundo. Además, resulta que es enorme, por lo que parece obvio que vas a necesitar más de una ayuda para moverte por este soberano pedazo de oscuridad electrónica. Y aquí es donde entramos nosotros. Te ofrecemos una guía a través de los primeros niveles, te indicamos donde recoger las almas y te desvelamos unos cuantos extras que te harán la vida más fácil. ■



A Las puertas del ataúd
El Lado Muerto es un lugar muy vasto, y las puertas del ataúd son una la manera de entrar en algunas partes de este enorme campo. El problema es que cada una de estas puertas sólo la abrirás si tienes un cierto número de almas oscuras. En tu shadowmetro se indican cuántas tienes a tu disposición.



B Almas Oscuras
En *Shadow Man*, las almas oscuras se encuentran en potes estilo crisálida que se conocen como Govi. Te los encuentras escondidos por todas partes a lo largo del Lado Muerto. Lo que pasa es que necesitarás de unas habilidades para poder cogerlas. Estas habilidades llegan a ti a través de los tatuajes gad. Hay muchos Govi en el lado vivo, pero sólo accederás a ellos una vez hayas localizado las tres partes de L'Ecclipse. Con ellas ya le puedes decir adiós a la oscuridad y entrar en el mundo de la luz.



C Cadeaux
Estas cosas con forma de concha pueden ayudarte a añadir más bolas al medidor de salud de *Shadow Man*. En el altar del templo de la vida puedes cambiar 100 ante el altar de Loa y subir tu salubridad. El templo está en Wasteland.



01 PARAÍSO BAYOU, LOUSIANA, EE.UU
El nivel de apertura es un nivel de aprendizaje en el que debes acostumbrarte a los controles. Lo único que debes hacer es dirigirte hacia la colina y encontrarte con Nettie. Ella te dará una pistola, utilízala para destruir el bote y se abrirá un área secreta.



02 EL LADO MUERTO: LAS PUERTAS DEL TUÉTANO
Encontrarás a Jaunty, el informador de Nettie en el lado muerto. Cada vez que lo veas te dará consejos, aunque, al igual que los de Nettie, en ocasiones son excesivamente vagos. Sigue adelante hasta encontrar la primera puerta de ataúd. No te hacen falta almas oscuras, así que entra directo.

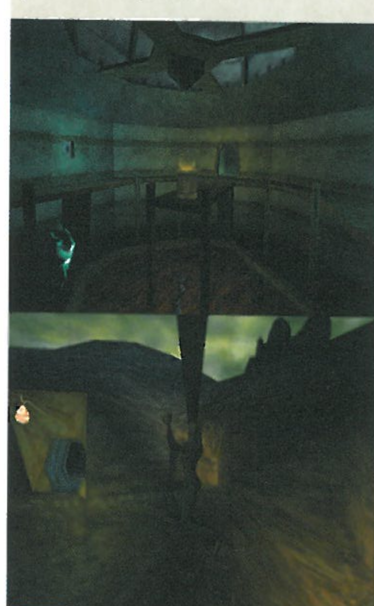


03 CAMINOS DE SOMBRA 1
La primera puerta te lleva aquí. Coge el libro de profecías del altar (es increíblemente útil, está lleno de pistas y trucos sobre el juego) y dirígete a la puerta de ataúd que





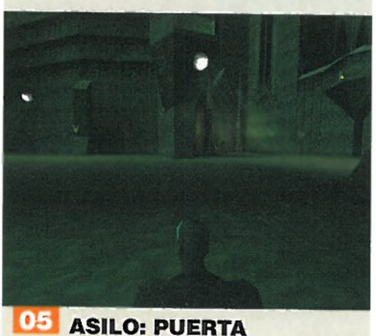
hay encima. Enfrente encontrarás la primera alma oscura. Dispárale con la pistola shadow y recógela. Te hará falta el gad Toucher -se encuentra en el templo de fuego- para abrir la puerta.



04 EL TEMPLO DE LA VIDA

Dirígete directamente al puente que hay en la siguiente sección. En la piscina, sumérgete, encontrarás un túnel. Dale a un interruptor que hay allí. Sal afuera otra vez y cruza la puerta. Hacia la siguiente sección ya vas. Golpea el interruptor que hay detrás del pilar para extender una cuerda hacia la siguiente sección. Ves a través de la pasarela y de las piedras a tu izquierda. Cruzas la cueva y bajas por un pasaje para encontrarte con una nueva alma. Vuelve a través de la cueva, arriba por la pasarela y balancéate en la cuerda hasta dejarte caer en una nueva cueva. Sube por el agujero que hay en la roca y, bingo, otra alma. Ahora te toca saltar sobre las plataformas que hay más adentro en la caverna. Desplázate hasta la escalera, negóciala y vuelve atrás a la plataforma. El altar que ahora tienes enfrente contiene el Asson, un arma que dispara bolas de fuego. Continúa hasta que llegues al mismo lugar desde el que empezaste, salta por encima del puente, déjate hacer hasta otra puerta de ataúd.





05 ASILO: PUERTA

Sigue adelante y dirígete hacia el asilo. Déjate caer sobre la tubería, evita el fuego y sigue a través de las habitaciones utilizando las plataformas y las otras tuberías para avanzar. Explora el área que hay enfrente del pasadizo naranja y allí hallarás otra alma. Ahora dos veces hacia atrás y entra en el pasaje. En la esquina de la habitación más grande hay unas cajas que debes utilizar para llegar al pasaje superior. Déjate caer para





recoger la llave del ingeniero (la utilizarás para abrir cerraduras). Abre la puerta naranja grande y coge el alma. Corre a través del pasillo naranja para conseguir otra alma. Vuelve hacia atrás para desbloquear la puerta del Asilo. Con la llave del ingeniero volverás al tranvía. Súbete.



06 ASILO: CATEDRAL DEL DOLOR

Baja por la pasarela que hay a la izquierda. Salta a través de carbón y pilla otra alma. Vuelve hacia arriba, atraviesa la otra puerta para entrar en el templo propiamente dicho. Desciende hacia los caminos de la sombra. Ahora cruzas otra puerta de ataúd que se encuentra bajo el puente en estos caminos de sombra. Abre una de estas nuevas puertas de ataúd para alcanzar la primera parte de L'Eclipser. En la otra puerta está el camino hacia el Templo de Fuego.

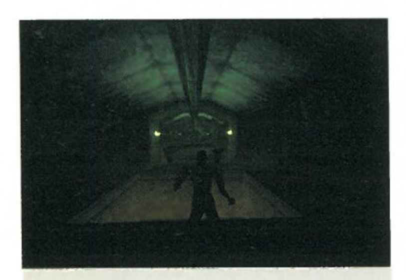


07 TEMPLO DE FUEGO

Encuentra la piscina y sumérgete en ella. Nada hasta el templo. Sigue el pasaje hasta llegar a la escalera, donde debes darle al primer interruptor. Las puertas de la pasarela que hay alrededor de las cascadas contienen todas interruptores. Dispárales. Recoge una nueva ▸

SHADOW MAN

GUÍA PARA JUGADORES
LAS PRIMERAS 27 ALMAS OSCURAS



▸ alma en la cuarta puerta. Si eres listo, podrás recorres los costados de los escalones y ahí encontrarás dos almas más, una a cada lado. Para hacer esto necesitas bastante práctica con los controles, por lo que tampoco es cuestión de que te lances a un suicidio. Mejor te diriges a la puerta del templo y coges un alma de allí. Ahora atraviésalo, evitando todos los obstáculos que se te pongan por en medio, hasta llegar a la cámara principal. Dale a todos los interruptores que hay a lo largo de una de las paredes. Mata a las Hermanas de Sangre, luego dirígete al centro. Empuja el bloque de fuego a un lado, luego hacia las plataformas de madera, donde debes recoger la escalera de fuego. Coge otra alma de allí y ves hacia el final del pasillo. Ahora vuelve sobre tus pasos hasta la cámara principal y sube a la escalera de las llamas. Sigue adelante, detrás del bloque de fuego a tu izquierda hallarás otra alma oscura. Ahora ya puedes volver a los Caminos de Sombra.



08 CAMINOS DE SOMBRA

Coloca el fuego justo donde encontraste el alma. Ahí encontrarás la quinceava. Media vuelta y otra vez al Templo De Fuego. Sube por la pasarela a través de las cascadas que tienen espinas en el suelo. Pasa por el fuego y abre las puertas del ataúd. Encontrarás los bracaletes con espinas, que te ayudarán a subir por las cascadas. Hacia atrás donde las puertas y sube por al primera cascada que encuentres: hay un alma en la cima.



Sigue adelante hasta llegar al lugar en el que encontraste la profecía. Aquí verás otra cascada a tu izquierda y en su cima otra alma. Ahora debes retornar de nuevo al lugar donde hallaste tu primera alma, sigue adelante y desbloquea la puerta del ataúd.



09 ASILO: LAS JAULAS

Sigue hasta llegar al aire libre. Con la cuerda y cualquier otro artilugio para subir por los muros. Una vez arriba entra en la torre y coge otra alma. Pasa un tren, debes subirte. Cuando el trayecto haya finalizado, utiliza la llave del ingeniero para salir. Dirige tus pasos hacia los tambores en llamas hasta llegar a una habitación que contiene jaulas y otra alma. Una vez recogida, vuelve atrás en esta especie de tranvía.





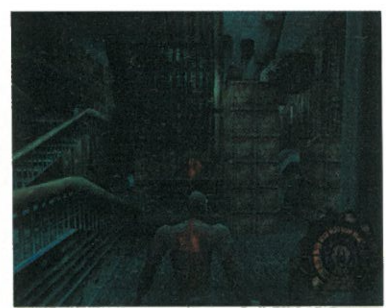
10 ASILO: LA HABITACIÓN DEL MOTOR/LA HABITACIÓN DE CONTROL

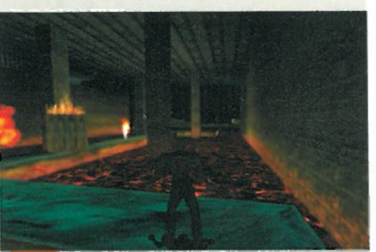
Corre a través del área principal, dirígete hacia la puerta que hay a tu izquierda y crúzala. Balancéate por la cuerda hasta el otro lado de la habitación. Encuentra la habitación de control y utiliza la llave del ingeniero un par de veces en cada válvula. Pararás uno de los pistones, los otros no podrás detenerlos hasta más tarde, así que tampoco te preocupes. Vuelve a las jaulas.



11 ASILO: JAULAS 2

Abre la machacada puerta naranja que hay al lado del tren y encontrarás una nueva alma. Ves a través de las puertas de cargo, cuando veas llegar a una jaula, sube por las escaleras hasta llegar a otra jaula que hay colgando de una cuerda. Cuando la cuerda se acerque, salta y balancéate. Déjate hacer al otro lado. Haz lo mismo, esta vez detrás de la jaula, y déjate caer. Coge otra alma. Cruza el espejo ensangrentado, mata a tus enemigos y hazte con otra alma. Ahora dirígete hacia la puerta principal del Asilo.





12 ASILO: PUERTA 2

Deslízate tubería abajo y, al llegar, ves hacia la izquierda. Sigue hacia delante a través de los tambores y a lo largo del pasillo. A la derecha encontrarás un alma. Gira hacia la derecha y explora, seguro que aquí hay un alma. Una vez cogida, gira a la izquierda al final del pasillo y sube. Ahí hay otra alma. Baja por la pasarela y llega hasta un cruce. Sigue hacia delante evitando a tus enemigos y verás un cable metálico. Camina con cuidado sobre él y déjate caer con cuidado sobre una jaula, donde hay otra alma.



Llegados a este punto, ya deberías tener una idea de cómo funciona *Shadow Man*, aparte de poseer ya 27 almas. Hay otras 97 que debes encontrar y Los Cinco deben ser detenidos, pero todo esto ya te lo dejamos para ti. Ah, una última pista: ahora dirígete hacia la entrada de las Jaulas. Abre la puerta de ataúd que hay al lado y recoge la segunda de las tres partes de L'Eclipser. ■

TRUCOS

TRICKSTYLE, SPEED DEVILS Y TOY COMMANDER

TRICKSTYLE

Editor: Acclaim



Para aquellos de vosotros que todavía os parece que este racer es demasiado difícil, aquí tenéis unos cuantos secretos desvelados. Con ellos vuestras vidas serán algo más fáciles, aunque sea a base de hacer trampas. Pulsa pausa y entra los siguientes códigos en el menú de trucos.

CITYBEACONS – desbloquea todo. Si el código se introduce con éxito, aparecerá la frase "gana todo" a la derecha de la pantalla. Vuelve al menú principal y reinicia el juego. Verás que has desbloqueado todas las pistas, trucos y tablas que hay en el juego.

TRAVOLTA – Todas las piruetas y movimientos especiales

INFLATEDEGO – Dale al fueraborda frontales enormes

IWISH – Tiempo sin límite para cada carrera individual

TEAROUND – Siempre ganas, no importa en que posición finalices



SPEED DEVILS



Editor: Ubi Soft



Estos son los códigos que debes introducir para tener acceso a los trucos.

TODOS LOS COCHES Y PISTAS
Presiona: B, Derecha, B, Derecha, Arriba, B, Arriba

DINERO EXTRA
Presiona: A, Derecha, A, Derecha, Arriba, B, A

NITROS INFINITOS
Presiona: Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, A, X, A

ELIMINA LA CLASE ACTUAL
Presiona: Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, A, X, A

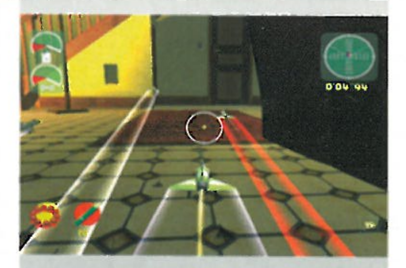
TOY COMMANDER

Editor: Sega



Las misiones en *Toy Commander* van de lo más simple a lo simplemente imposible, así que estos trucos deberían ser útiles. Haz pausa en el juego e introduce estos códigos. Si lo haces con éxito, oirás una campana.

DESBLOQUEA TODAS LAS HABITACIONES
Mantén presionado el gatillo izquierdo



y sigue la secuencia: A,Y, X, B, Y, X.

MUNICIÓN TOTAL
Con el gatillo izquierdo presionado haz esto: A, B, X, Y, B, A.

RESTABLECE LA ENERGIA
Otra vez el gatillo izquierdo mientras haces: A, X, B, Y, A, B

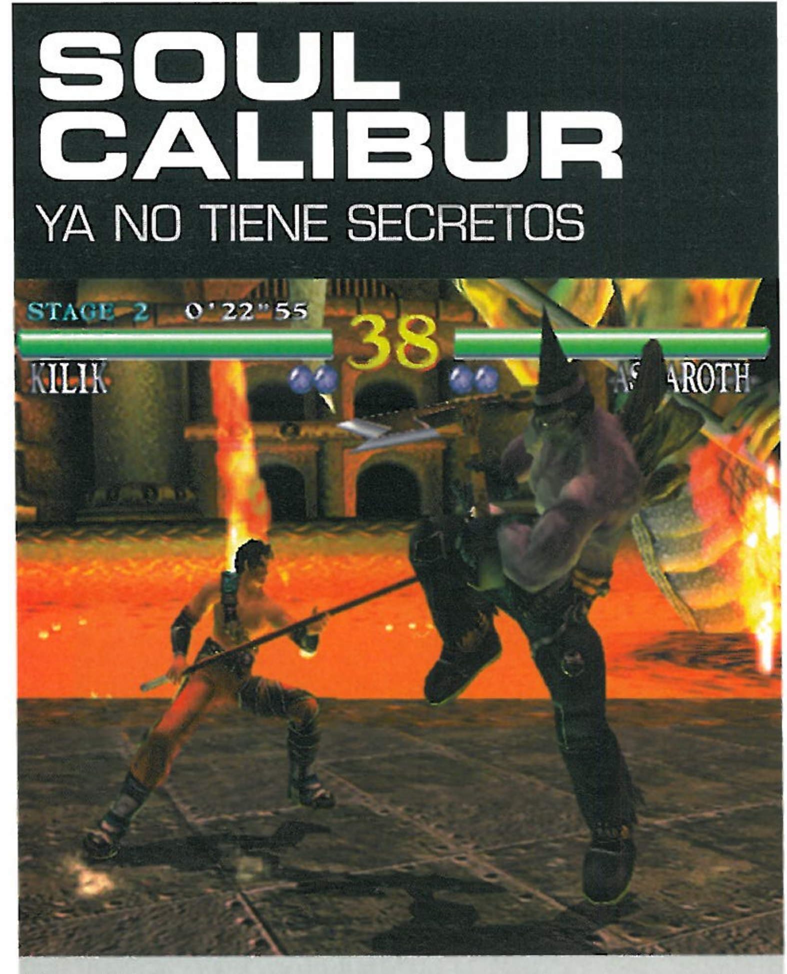
MEJORA DE LAS AMETRALLADORAS
Con el gatillo izquierdo presionado y tus dedos siguiendo esta secuencia: B, A, Y, X, A, B

MEJORA LAS ARMAS
El gatillo izquierdo de las narices bien presionado, entonces sigue esta rutina: X, A, Y, B, A, X.



SOUL CALIBUR

YA NO TIENE SECRETOS



El mejor juego de lucha para DC (y para cualquier habitante del planeta Tierra) lo es por muchas razones que no volveremos a nombrar. *Soul Calibur* tiene un montón de secretos, y aquí estamos nosotros para ofrecerte una exhaustiva guía a través del lado más oscuro de esta genial creación de Namco. Descubrirás con qué imagen de la galería desbloquearás cada elemento, y cómo sacar el máximo perdido a todo lo que el juego te puede dar. ■



MODO MISIÓN

Soul Calibur contiene uno de lo sistemas de secretos más completos y adictivos nunca vistos en un juego de lucha. El modo de misión funciona como una búsqueda con más de una docena de localizaciones sobre las que luchar. Cada vez que vences en una de estas misiones, te darán puntos que más tarde puedes utilizar para conseguir tarjetas en la galería de arte. Algunas de estas tarjetas te ofrecen la posibilidad de desbloquear vestidos, nuevos escenarios o nuevas misiones en este modo.

LA LISTA DEFINITIVA

La siguiente lista muestra qué tarjeta desbloquea qué secreto.

Galería	Tarjeta	Secreto desbloqueado
El cuento empieza: Prólogo	002	Nueva galería de tarjetas
El cuento empieza: Prólogo	003	Misión en la ruta de la seda
El cuento empieza: Prólogo	005	Misión en el muelle de las almas
El cuento empieza: Prólogo	006	Nueva galería
El cuento empieza: Prólogo	010	Misión en la tierra de los muertos
Almas guiadas por el destino	014	Nueva galería
Almas guiadas por el destino	015	Abre fichas de los personajes
Almas guiadas por el destino	018	Nueva galería
Almas guiadas por el destino	019	Misión en el Colosseum
Almas guiadas por el destino	021	Ruinas en la Ruta de la seda
Almas guiadas por el destino	026	Misión en el santuario de Eurydice
Almas guiadas por el destino	027	Misión en el santuario de Palagaea
Almas guiadas por el destino	031	Misión en el santuario Kunpaetku
Almas guiadas por el destino	032	Escenario en el castillo Takamatsu
Almas guiadas por el destino 2	034	Misión en el jardín del emperador
Almas guiadas por el destino 2	036	La misión de Adrian y Fortress
Almas guiadas por el destino 2	037	Misión de la bolsa de dinero
Almas guiadas por el destino 2	039	Nuevo traje para Xianghua
Almas guiadas por el destino 2	040	Escenario en el castillo Takamatsu
Almas guiadas por el destino 2	045	Nueva galería
Símbolo: Especial CG	054	Abre el teatro de prácticas
Símbolo: Especial CG	055	Nueva galería
Símbolo: Especial CG	056	Misión en el templo de Hoko
Símbolo: Especial CG	058	Traje de tres piezas de Sophitia
Símbolo: Especial CG	060	La misión de Adrian y Fortress (2)

Galería	Tarjeta	Secreto desbloqueado
Símbolo: Especial CG	065	Misión en la ciudad del agua
Los elegidos: Personajes CG	068	Escenario deslizante
Los elegidos: Personajes CG	070	Traje de tres piezas de Maxi
Los elegidos: Personajes CG	079	Escenario de los muertos
Los elegidos: Personajes CG	081	Misión en el castillo Ostrheinsburg
Los elegidos: Personajes CG	082	Misión en la mansión Valentine
Los elegidos: Personajes CG	083	Escenario en el castillo Takamasu
Los elegidos: Personajes CG	084	Misión en el laberinto acuático
Los elegidos: Personajes CG	090	Nueva galería
Retratos de las almas	093	Segunda misión de las almas
Retratos de las almas	094	Traje de tres piezas de Voldo
Retratos de las almas	101	Segunda misión en las ruinas
Retratos de las almas	103	Nueva galería
Retratos de las almas	104	Escenario santuario Kunpaetku
Retratos de las almas	106	Misión de los muertos 2
Almas malditas	116	Misión del santuario Eurydice 2
Almas malditas	117	Misión en el santuario Palagaea 2
Almas malditas	122	Misión santuario Kunpaetku 2
Almas malditas	123	Escenario nocturno de las ruinas
Almas malditas	126	Nueva galería
El nacimiento de un alma	130	Escenario del caos
El nacimiento de un alma	132	Misión del castillo Takamatasu 2
El nacimiento de un alma	134	Misión de la bolsa de dinero 2
El nacimiento de un alma	137	Taki (teatro de demostración)
El nacimiento de un alma	143	Misión en el templo Hoko 2
El nacimiento de un alma	148	Misión en el Colosseum 2
El nacimiento de un alma	149	Nueva galería









Galería	Tarjeta	Secreto desbloqueado
El nacimiento de un alma	155	Voldo (teatro de demostración)
Perfiles de los guerreros	159	Nueva galería
Perfiles de los guerreros	167	Extra supervivencia desbloqueado
Perfiles de los guerreros	169	Misión del templo Hoko 2
Perfiles de los guerreros	177	Sophitia (teatro de demostración)
Perfiles de los guerreros	178	Misión en la mansión Valentine 2
Perfiles de los guerreros	179	Desbloquea dirección de apertura
Perfiles de los guerreros	180	Adrian y Fortress misión 2
Perfiles de los guerreros	182	Misión en la ciudad de agua 2
Perfiles de los guerreros	183	Nightmare (teatro demostración)
Perfiles de los guerreros 2	188	Misión WaterVein 2
Perfiles de los guerreros 2	189	Astaroth (teatro de demostración)
Perfiles de los guerreros 2	198	Hwang (teatro de demostración)
Perfiles de los guerreros 2	199	Misión en el suelo deslizante 2
Perfiles de los guerreros 2	203	Nueva galería
Perfiles de los guerreros 2	207	Yoshimitsu (teatro demostración)
Perfiles de los guerreros 2	215	Misión en el castillo Ostrheinsburg
Fin de la búsqueda	217	Nueva galería
Fin de la búsqueda	224	Selección de arma desbloqueado
Fin de la búsqueda	225	Lizard man (teatro demostración)
Fin de la búsqueda	230	Siegfried (teatro de demostración)
Fin de la búsqueda	233	Rock (teatro de demostración)
Fin de la búsqueda	239	Seung Mina (teatro demostración)
Fin de la búsqueda	251	Cervantes (teatro de demostración)
Fin de la búsqueda	256	Edge Master (teatro demostración)
Fin de la búsqueda	265	Modo Meta Model desbloqueado

Nota: Escenario se refiere a escenario jugable en el modo arcade o en el de pelea individual, mientras que misión es una localización nueva en el modo del mismo nombre


VISA
MasterCard
NO ES UN
¡ES GLOBA
GLOBAL GAME
VIDEOJUEGOS EN FRANQUICIA
UN MERCADO DE 35.000 MILLONES DE PESETAS PUEDE ESTAR A TU ALCANCE. ÚNETE A LA CADENA MÁS GRANDE DE EUROPA DEL SECTOR DEL ENTRETENIMIENTO. ESTAMOS SEGUROS DE PRESENTAROS UN CONTRATO DE FRANQUICIA CLARO Y TRANSPARENTE SIN FALSAS ILUSIONES Y RESPALDADO POR LA GRAN PROFESIONALIDAD DE NUESTRO EQUIPO, CON LOS MEJORES PRODUCTOS INTERNACIONALES EN EXCLUSIVA. RECUERDA:
LOS VIDEOJUEGOS SON UN NEGOCIO SERIO.
Quart de Poblet (Valencia)
Madrid
Valencia
Las Palmas
Zaragoza
Vitoria
ÚNETE A LA CADENA DE VIDEOJ

D-M@IL

Cambiaría cada sección, el nombre de la revista tampoco me gusta, la ropa que lleváis menos. Además, ¿cómo se os ocurre tomar café con leche? No me malinterpretéis. La revista me gusta.

Me regalaron una DC por Navidad junto a *Sonic Adventure* y *Sega Rally 2*. La consola y los dos juegos me parecieron estupendos. Estoy pensando en comprarme *Crazy Taxi* o *Tokyo Highway Challenge*. ¿Cuál de los dos me recomendáis? ¿Y cuáles más creéis que son bastante buenos?
Luis Molina (Castellbisbal, BCN)

DC-M: Cómprate Crazy Taxi, ¡ya!. Por lo demás, te recomendamos que te leas la guía de inversiones y decidas cuáles se adaptan más a tus gustos



Hola: Ante todo quería felicitaros por la revista (se nota la influencia de la harmana mayor Edge...genial). Me gustaría que publicaráis mi carta para exponer mi opinión de Dreamcast que lo resumo en dos partes: Como consola, genial, impresionante. Como Internet, fatal, pésima. Como se ha hablado mucho de la grandeza de DC a nivel de juegos (estoy esperando *RE Code:Veronica*) me resulta extraño que nadie hable de la conexión a Internet de DC: lenta, con restricciones a los Chat ajenos a SEGA y no nos dejan elegir la compañía para conectarnos (Alehop! Help me!). Me gustaría que en la revista tratarais más ese tema y nos dierais respuesta a enigmas como: ¿es posible redactar un e-mail sin necesidad de estar conectado?. Muchas gracias y "pa lante".
Iván Díez, Madrid. (email)
P.D: Entre nosotros, sois mucho mejores que Dreamcast Revista Oficial

DC-M: Lo de Edge no lo entendemos mucho, pero gracias de todos modos. Hacemos lo que podemos. Tienes razón con respesto a la conexión a Internet. El modem no es suficientemente potente y, además, las restricciones del servidor son ridículas. De cualquier modo, parece ser que durante este año saldrá un módem de 56K como periférico. Ayudará, la verdad. Respecto a lo del email, sí, sólo debes redactarlo desde Sonic Adventure.

Hola DC-M. Vuestra revista es pasote, los comentarios, la calidad de las imágenes...Compré una DC (desde la cual os escribo) y estoy flipando con *Soul Calibur*. Pero tengo unas dudas que no me dejan en paz:
1. ¿Sacará CAPCOM su saga de *Dungeons & Dragons* para DC como hizo para Saturn?
2. Me atrae mucho el *Crazy Taxi*, pero... ¿me cansaré pronto de él?
3. ¿Para cuándo un torneo de *Soul Calibur*?
4. ¿Veremos a Goku pronto?
Jaime García (email)

DC-M: 1 Es bastante posible, si tenemos en cuenta la de juegos para DC que Capcom está desarrollando. 2 Nunca, NUNCA te cansarás de Crazy Taxi. 3 Buena idea, se lo diremos a los de Sega. 4 Lo dudamos.



"Me compré una DC pensando en juegos diferentes a los de N64 y sólo me impresionó Soul Calibur"

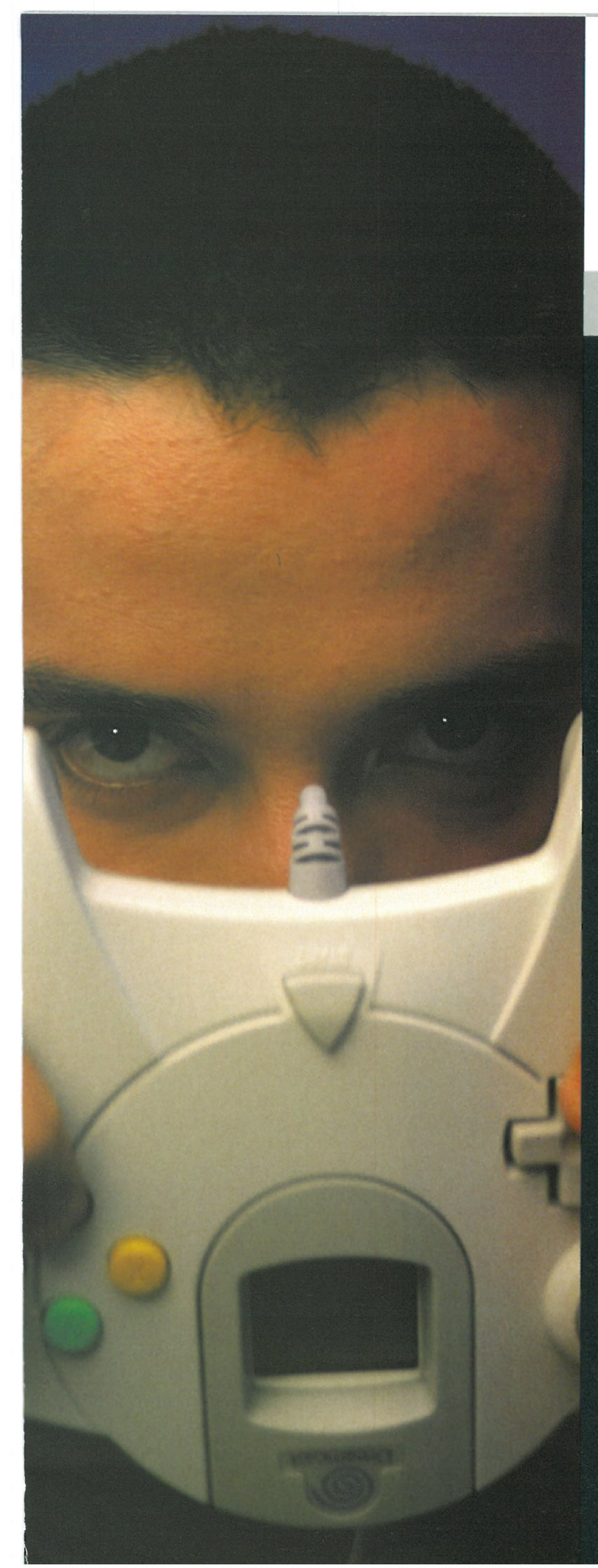
Hola DC-M!
Enhorabuena por la revista, es la más chula que he leído nunca de este tema: videojuegos. La mayoría de las revistas de este tipo puntúan de más, pero aquí la valoración es justa. Bueno os escribo porque tengo algunas dudas y preguntas:
1º-Soy un fan de *Dragon Ball* y *Pokèmon*,¿va a salir algún juego de estas magníficas series para DC?
2º¿De qué va *Chu Chu Rocket*?¿Cuándo saldrá?
3º Es una pena que se haya agotado el *HOTD 2* con pistola en toda Europa,¿va a salir otro pack o la pistola a parte? ¿Cúando? ¿Cúanto costará la pistola suelta?
4º¿Podéis ordenarme estos juegos de mejor a peor? *HOTD 2*(sin pistola),*Power Stone*,*Soul Calibur*, *Street Fighter Alpha 3*,*Shadow Man* y *Crazy Taxi*
5º *Shemue* y *Sega GT*: alucinantes.¿Para cuándo saldrán?
6º Respecto al que se quejaba de las críticas (no existentes) sobre la PSX, meteros más, porque yo ya estoy harto de que mis amigos (que no entienden un carajo) digan que mi super DREAMCAST es una mierda y que su PSX es mejor (son tontos). GRACIAS POR TODO.
Nacho (email)

DC-M: Tranquilo, Nacho, todavía no hemos acabado con la PSX. Espera al torneo de fútbol en dreamcast que vamos a hacer en la editorial. Los de PSMagazine ya tiemblan, pobres. 1 Ciertamente, creemos que hay más posibilidades de que gane la liga el Sevilla de que se editen estos juegos en DC. 2 Es un puzzle en el que debes meter ratones en cohetes. Suena raro, pero es uno de los mejores juegos jamás creados. Saldrá en verano. 3. Cuando lleguen más shoot'em ups la pistola se venderá por separado. Los stocks ya están repuestos cuando escribimos esto. 4. Soul Calibur, Crazy Taxi, HOTD 2, Shadow Man, SF Alpha, Power Stone. 5 Sega GT en otoño y Shenmue un poco más tarde. 6. Lectores como tú es lo que necesitamos.

Carta del mes

Qué significa que DC está apalizando a N64? Me gustaría que me explicaseis en qué. Veréis, yo me compré una DC pensando en juegos diferentes a los de Nintendo y hasta ahora sólo *Soul Calibur* me ha demostrado hasta dónde puede llegar la consola. Si en algo gana DC a N64 es en juegos, malos, cortos, sin ninguna profundidad, precariamente jugables y en precio. Os parecen 12.000 demasiado por uno de los mejores juegos que ha salido en esa consola (sin duda *DK64* está muy por encima de *Sonic* en jugabilidad, duración y posibilidades, sin tener en cuenta fallos como la inútil cámara de *Sonic*). ¿Y qué os parecen 9.000 por un juego como *Dynamite Cop* que te lo pasas en una hora? Aparte de eso, os olvidáis de que *WWF Attitude* es un juego de N64, antes que de PlayStation.

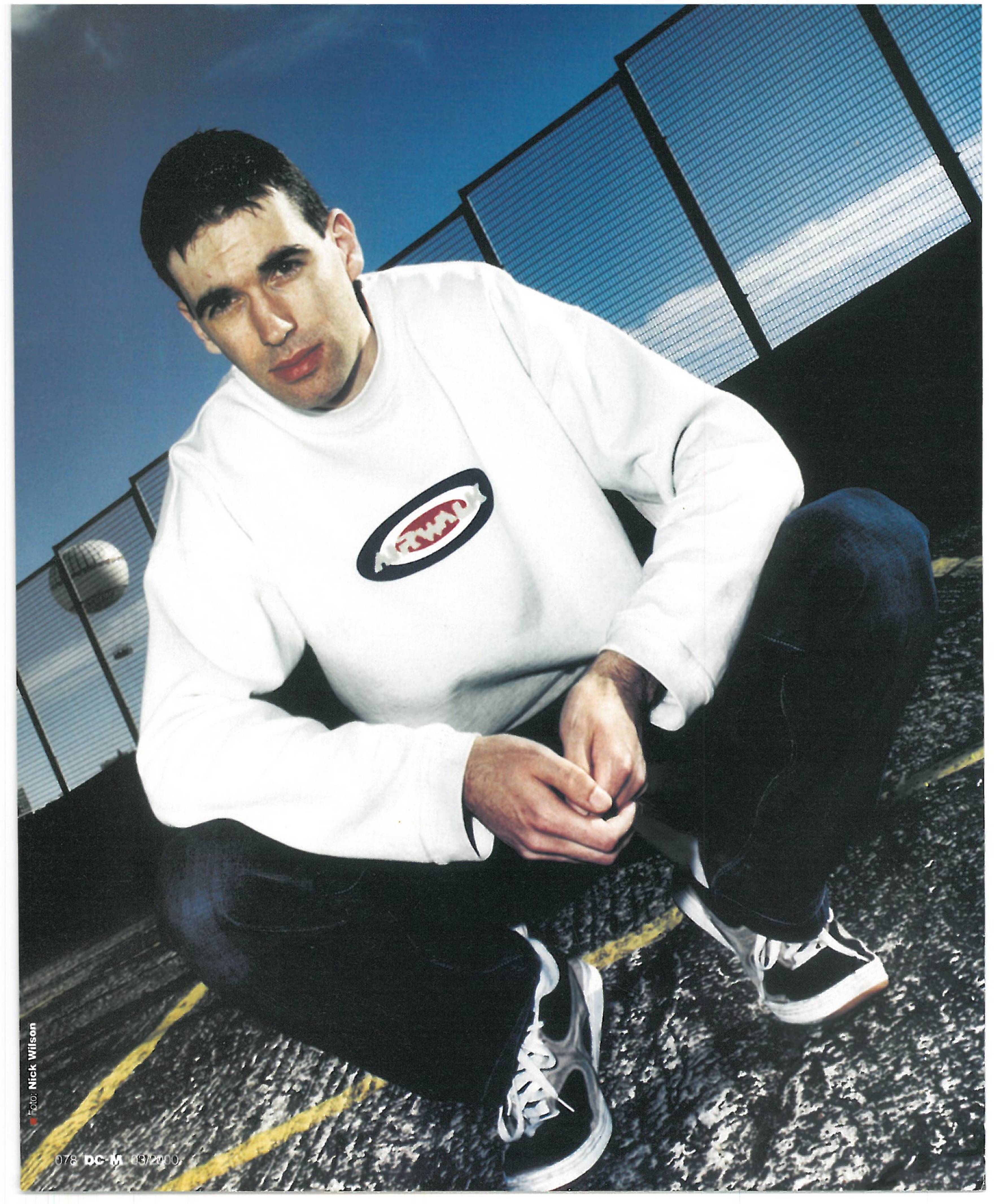
DC-M: Cómo es la gente Nintendo. Son como una especie de secta satánica imposible de aceptar ninguna crítica e inconscientes de que son una especie en vías de extinción. Como dice otro lector más abajo es inútil comentar algo sobre una consola que ya es casi historia. Es tonto decir algo sobre una compañía que ha batido el record mundial de decisiones erróneas de la historia. Cartuchos en vez de CD's, consola barata, juegos caros, en fin, todo al revés.12.000, igual que 9.000, es demasiado caro por cualquier juego. Para acabar, claro que WWF Attitude era de N64, algo tan tonto sólo podía ser suyo.



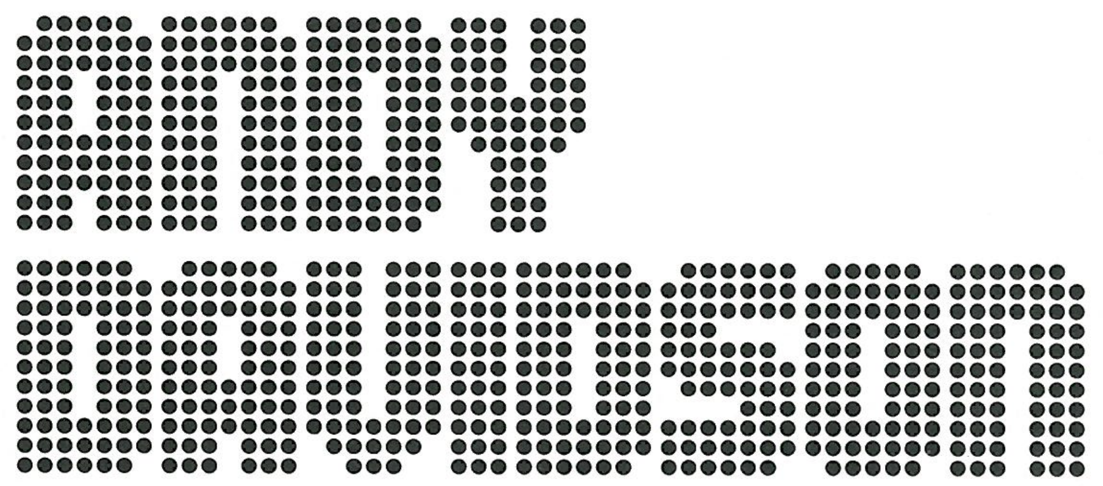
MUNDO DC

TODO DREAMCAST

EN ESTA SECCIÓN


Foto: Nick Wilson





Escribió *Worms* para echarse unas risas con sus amigos del colegio, pero acabó vendiendo millones. DC-M visita al hombre de los gusanos de oro.

Estamos sentados en su piso viendo el trailer de La Matanza de Texas 3. Por alguna extraña razón no nos parece nada raro encontrar una gran colección de DVD's de films de terror en el apartamento de este personaje. Cualquiera que fuera capaz de crear unos gusanos que luchan con Uzis, misiles o ovejas explosivas también acabaría teniendo una fijación por los films de serie B de los 70. Tampoco nos es nada raro el hallar una mesa de pinball y una dreamcast. Esta es la habitación de un verdadero gamer. Y sólo un verdadero gamer podría haber creado *Worms*.

Empecemos por el principio. ¿Cómo sucedió que una idea como la de *Worms* acabara publicándose?
Fui a esta feria de juegos con un par de discos, me acerqué a los de Team 17 y les pregunté si todavía miraban juegos. Les avisé que era algo raro y que tal vez no les gustaría. Cinco minutos más tarde me preguntaron si quería que se publicara.

¿Por qué gusanos?
Cuando empecé con el juego eran tanques, pero quería que los participantes tuvieran más carácter. Por aquel entonces, los gusanos eran tal vez las únicas criaturas que no habían estado en ningún juego.

¿Por qué crees que el juego fue tan exitoso?
Tal vez porque no me senté a escribir un juego comercial. Sólo quería algo que yo y mis colegas pudiéramos jugar, y seguir, ya que no tenía fin. Hay muchos juegos que intentan ser películas, pero los juegos también deben ser divertidos, deben ser algo con lo que tú y tus amigos paséis un buen rato.

Actualmente, muchas ideas deben pasar por un montón de personas. ¿Se resienten de esto los juegos actuales?
Creo que es muy peligroso que los equipos de desarrollo se hagan cada vez más grandes. Los mejores juegos son los que surgen espontáneos, con una idea o una visión. Los mejores salen de una sola persona. Si intentas complacer a todo el mundo acabas con un juego muy flojo.

¿Cuál es la mejor promoción que has hecho para *Worms*?
Cuando estábamos en la campaña de publicidad de *Worms 2* me entrevistaron en Sky News y empecé a argumentar la parte más salvaje de los gusanos (que la tienen) y el derecho del público a conocerla. Y por aquel entonces empezó la crisis de las vacas locas, y nosotros teníamos vacas locas en el juego. Comenté que estábamos haciendo un servicio social eliminando a estas vacas. La periodista se quedó quieta, mirándome fijamente, mientras la chica del tiempo se estaba desternillando.

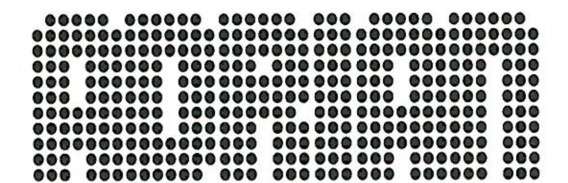
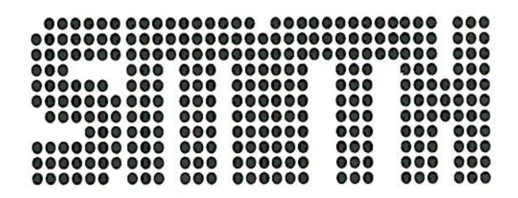
¿De dónde vienen las ideas para las armas, especialmente la del burro de cemento?
Cuando era un niño, mis padres tenían un burro de cemento en le jardín. Yo estaba convencido de que era un burro de verdad al que habían cubierto con cemento. Intentaba golpearle la cola, a ver si la rompía y podía ver la cola de verdad. La historia salió en un pub una noche y el burro se convirtió en un elemento de culto. Tenía que estar en el juego.

Para acabar, ¿cuál es la idea de tu próximo juego?
Básicamente, se trata de desarrollar la idea que hay detrás de *Worms*, donde cada juego es diferente y ninguno tiene un final. Es para más de un jugador y debe ser en 3D. Queremos introducir nuevos elementos de jugabilidad que hasta ahora no hemos podido incluir en *Worms*.

PERFIL



- **Nombre:** Andy Davidson
- **Puesto:** Diseñador de juegos
- **Edad:** 26
- **Pasado:** Escribió un juego para varios jugadores con tanques que se llamaba Artillery meimtras estaba en el colegio en 1991. Tras dejar la escuela en el 93 empezó a reescribir el juego, cambiando a los tanques por gusanos y rebautizándolo Total Wormage. Al año siguiente llevó la demo a la ECTS y se la mostró a Team 17, los cuales se enamoraron del juego el instante y lo sacaron en Amiga, PSX y PC cosechando un gran éxito. Desde entonces, Davidson ha trabajado en Worms: The Director's Cut, Worms 2 y Worms: Arnageddon. Actualmente está diseñando un nuevo juego sin gusanos.

Visitamos al director de operaciones de diseño de Core antes del anuncio de la edición de *Tomb Raider* en Dreamcast. Él no nos explica nada pero nosotros ya lo sabemos todo.

PERFIL



- **Nombre:** Adrian Smith
- **Puesto:** Director de operaciones
- **Edad:** 33
- **Historial:** Su hermano Jeremy dejó Gremlin para fundar Core en 1988. Tres años más tarde Adrian se unía a la empresa, y en su posición de director de operaciones ha sido testigo directo del desarrollo de juegos como *Rick Dangerous* y *Chuck Rock* en 16bits y de los más nuevos *Fighting Force 2* para DC y PSX, claro. El gran éxito de Core ha sido sin duda la creación de Lara Croft.

Desde que hemos empezado a trabajar en la revista, las noticias referentes a la futura aparición de *Tomb Raider* en dreamcast se han ido sucediendo. Hacia septiembre la cosa estaba muy clara: Lara venía con sujetadores nuevos directa hacia DC. Luego la cosa se torció y tanto Eidos como Core negaron que tal cosa fuera a suceder (lo de DC, sobre el sujetador no comentaron nada).

Bajo esta oscura nube de incertidumbre y de rumores, confirmaciones y desmentidos, decidimos que lo mejor era acercarse a Core para encontrarse con uno de sus jefes, Adrian Smith. Él nos podría dar la versión oficial sobre el asunto.

¿Cuál crees que es la percepción que tiene industria de la Dreamcast?

Creo que es buena, ya que Sega ha hecho todo lo que prometió que haría. La compañía ha sufrido bastantes humillaciones por parte de Sony y ha pasado por tiempos muy difíciles. Ahora parece que se han fijado en qué falló y se han concentrado en sacar una gran consola con muy buenos juegos. Cuando la gente de la industria ve algo como *Soul Calibur* sus ojos se encienden y eso les motiva a probar de desarrollar para la consola. Conozco a un montón de desarrolladores que, a pesar de que no lo han anunciado, hace tiempo que trabajan en juegos para DC. Creo que la plataforma tiene un gran futuro.

Core ha desarrollado para Sega en el pasado, ¿cuál es vuestra relación actual con la compañía?

Se decía hace tiempo que si nos cortabas las piernas se podía leer Sega en el interior. Seguramente no seríamos lo que somos hoy si no fuera por Sega, sólo por eso ya les respetamos muchísimo. Hace un par de años Jeremy y yo fuimos a Japón a visitar a unos amigos de Sega, nos enseñaron sus ideas para lo que hoy es la DC. Ya entonces nos pareció genial. Han trabajado muy duro, la han sacado al mercado y nos complace muchísimo comprobar la buena aceptación que está teniendo. Así, nuestra relación es tan buena como siempre, nuestros amigos siguen siendo los mismos y esperamos realizar grandes juegos para la plataforma.

Hasta ahora, sólo habéis anunciado la edición de Fighting Force 2 en DC, ¿esperaís a ver qué tal va el juego para desarrollar más o ya teneís otros proyectos en la recámara?

Fighting Force 2 es el primero que saldrá al mercado, pero ya tenemos otros proyectos en desarrollo. Todavía no lo hemos anunciado. Lo que pasa es que todavía estamos explorando el hardware para descubrir qué es exactamente capaz de hacer esta máquina. Una vez lo tengamos claro crearemos un juego espectacular para Sega. De cualquier modo, durante los próximos meses anunciaremos una serie de lanzamientos, tanto para Dreamcast como para PS2.

Tenemos un compromiso a largo plazo con DC. La máquina ha sido recibida magníficamente en EE.UU y Europa, pero ahora Sega ha llegado al punto en el que sabe que no pueden seguir yendo hacia arriba sin la colaboración de otros desarrolladores como Core.

Ahora la gran pregunta

¡No! ¡Para! No voy a contestar (ríe)

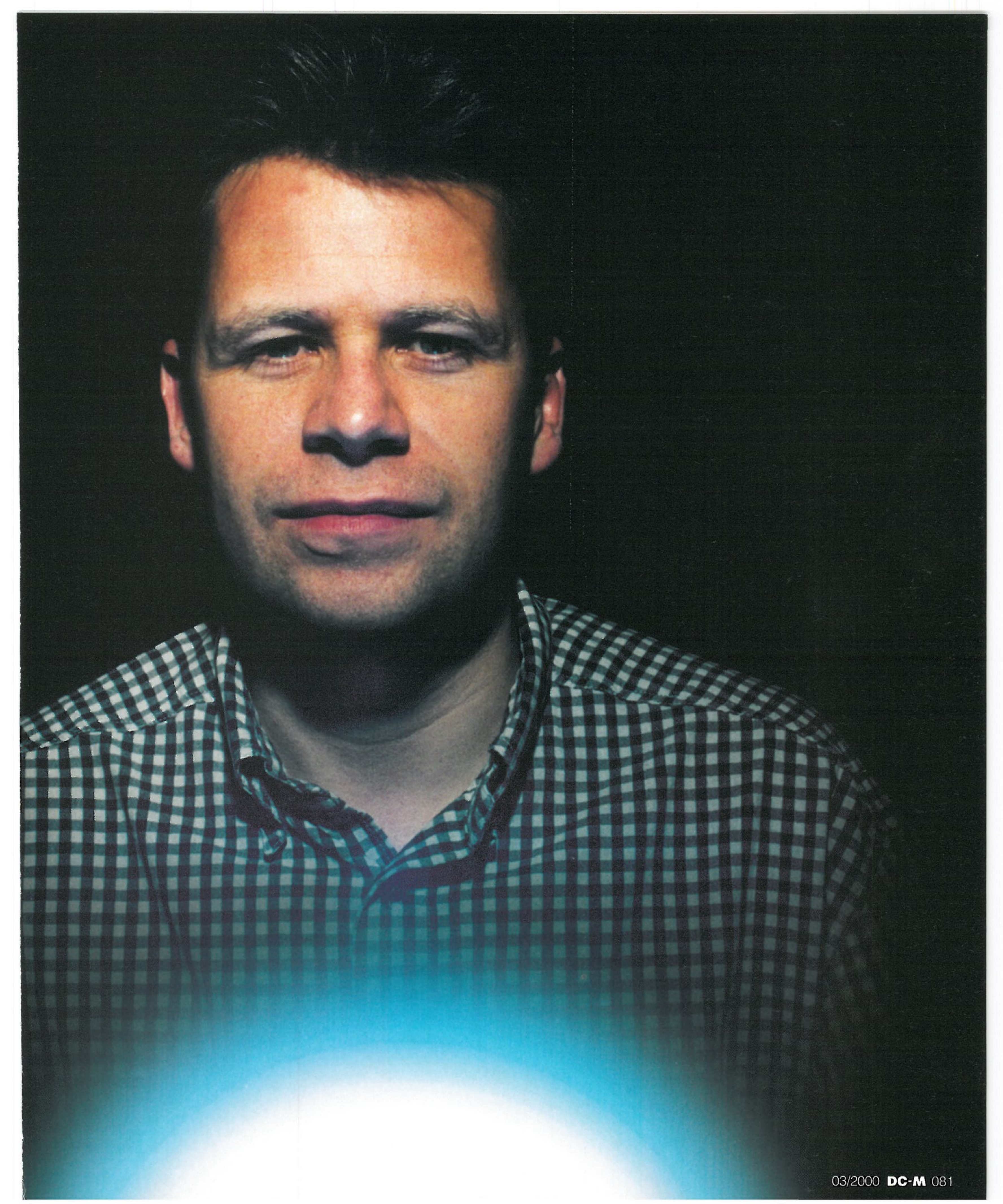
Originalmente, *Tomb Raider* iba a ser un juego para Saturn. ¿cuáles con las posibilidades de que aparezca en dreamcast?

Hay un montón de informaciones confusas refiriéndose a por qué no seguimos con Saturn. Sentimos que *Tomb Raider* no era una opción muy clara para Saturn. En aquel momento la PlayStation, con sus posibilidades en 3D, era mucho más adecuada para el juego. No fue una decisión fácil, pero estaba claro que la Saturn no nos permitía evolucionar demasiado. En cuanto al futuro, la cosa está muy abierta y no puedo dar ninguna respuesta. Lara estuvo en Sega, están sucediendo muchas cosas con las consolas de nueva generación y debemos tomar decisiones muy meditadas.

¿Aún tenéis un contrato de exclusividad con Sony?

El contrato caducó las pasadas Navidades, por lo que ahora tenemos muchas posibilidades y debemos meditar muy bien lo que hacemos. Tendremos que esperar y ver qué pasa.

Foto: **Nick Wilson**



Revista Vandal on line (http://www.vandal.net) La revista on line de vidojuegos que está de tu parte //

Si la información es la base de todo conocimiento, aquí tenéis una buena fuente. Esta revista es de las más completas del panorama on line y está en castellano. Puedes escoger las noticias y novedades de las consolas que prefieras: N64, Playstation (2), Arcade, N.Dolphin, etc. En la sección de Dreamcast, tenéis análisis de: *World Wide Soccer, Speed Devils, Climax Lander*... Además, una base de archivos decente y actualizada, que te permite buscar con comodidad todo lo que te interese (con su fecha de publicación en la web). Se retrasa el juego *Dead or Alive 2* (lo bueno se hace esperar, qué se le va a hacer), y 500.000 japoneses en la red vía Dreamcast. En las "antiguas secciones" los aficionados al Manga tenéis un doble aliciente. Pero lo que realmente llama la atención en esta web es la sección de opinión. Muy original y ocurrente. En ella podrás encontrar titulares del estilo: "Lo que nos dijeron y lo que nos dieron", en la que se quejan de las falsas promesas de los fabricantes de software, los retrasos de algunos juegos, las falsas expectativas que se crean para fomentar este lucrativo negocio del juego virtual...vaya, lo que te prometen y lo que te acabas llevando tú. Un chasco.

"Con cien cañones por vandal, y el módem a toda vela". Muy poético para tratarse de opiniones, comentarios, definiciones de los términos y jerga de este "mundillo" como: el juego en cuestión ha fundido todos los megas de tu HD, en un enorme archivo SWAP de Windows, y ya no tiene donde chupar; o le has dado una patada a tu PC y se han desconectado todos los cables de dentro. Estos redactores de Vandal han patentado la idea de un diario sobre la creación de un juego de ordenador. Patata's Revenge (la venganza patata), escrita por un tal Berenjena Soft, es una divertida y rocambolesca parodia, que no tiene mucho sentido, y que refleja todo lo que conlleva crear un juego de ficción. Un brainstorming (lluvia de ideas) humorístico, pero en versión "bruta".

Ahora, una lección de dietética interactiva. ¿En qué se parecen el fast food y los videojuegos?. Pues en que no aportan nada nuevo al organismo y, en exceso, pueden ser perjudiciales. Dicho esto, nos vamos al mercadillo. Si tienes algo que vender o comprar, ya sea consola o juego, mándalo, ellos te lo colocarán sin problemas. Y si con tanta diversión te dan ganas de comunicarte, entra en el foro, un espacio para expresar tus ideas y tus inquietudes, en el que la gente te da la réplica, y tú vuelves a escribir y otro se mete, y ya sóis tres que os estáis enviando mensajes cruzados, mientras los "vándalos" de la revista van haciendo su agosto. Se abre la veda. Un tal Xesco se queja que hay muy pocos juegos para la Dreamcast. ¿Alguien quiere contestar?.



Internet Movie Database IMBD (http://spanish.imbd.com) Cine digital almacenado en la red //

Más de 180.000 películas "enlatadas" en Internet para que las disfrutes. Todavía está en obras, en lo que a traducción se refiere, y es por eso que os encontraréis secciones en inglés, pendientes de ser adaptadas al "cristiano". Pero están trabajando para actualizarlas. Eso dicen todos.

Hay páginas de búsqueda, informativas y de resultados; además de los estrenos USA, los que están por llegar y la taquilla reciente. Cada filme tiene una completa ficha técnica con los lugares de rodaje, lecturas relacionadas, carteles del filme, y enlaces (links para los entendidos), en la sección de Miscelania. Frases célebres extraídas de los guiones, comentarios de los usuarios, y temas musicales (ahora que las bandas sonoras venden ya de por sí una película), críticas externas (¿cómo van a ser internas?) y trivialidades. En esta sección tienes todo el abecedario para escoger la "peli" que quieres ver, y "otras letras" que resulta que son series de televisión (la serie B). ¿Alguien sabía por qué Mel Gibson fue escogido para el papel de Mad Max?. Pues muy sencillo, porque se cortó la cara en una pelea en un bar, la noche antes de ir al casting, y resulta que los productores buscaban a alguien con la cara hecha un mapa para dar un mayor realismo al héroe de este filme de culto. Y digo yo, ¿para qué sirven los maquilladores de los rodajes?. Supongo que os sonará la frasecita de: "no contestes al teléfono, no abras las puerta, y hagas lo que hagas no grites". Sí. Es Scream. Frases comerciales o eslogans, como ésta, las podréis encontrar aquí, pero si lo que queréis es jugar a relacionar películas, dirigios a "enlaces" y cuando seleccionéis una peli os saldrá una relación de otros filmes que tienen algo en común con la que habéis escogido. Yo puse El Club de la Lucha y me salió The Matrix. Probad vosotros.

Además de imágenes también podéis encontrar fragmentos de audio, y tenéis dos opciones curiosas. La primera incluye las recomendaciones de IMDB, que se permite el lujo de preguntarte cual es tu película favorita y proporcionarte una lista con otros filmes que pueden ser de tu interés, en base a la que tú has seleccionado. Vamos, que si pones El Padrino, seguramente (digo yo) te propondrán, entre otras, el Padrino II, y se quedarán tan anchos pensando que ya conocen, a la perfección, tus gustos cinematográficos . La segunda es algo tanto o más trivial. La sección ¿con quién compartes tu cumpleaños?. Tú pones la fecha de tu aniversario y se abre una página con todos los actores y actrices que comparten contigo esta fecha tan significativa. Pero eso no es todo, también aparecen los que "desaparecieron" de este mundo este mismo día, y los que se casaron. Por último, echar un vistazo a los créditos extravagantes. Las imágenes que aparecen justo antes, durante y después de los créditos, que mucha gente se pierde porque ya están llegando a su casa, cuando las luces del cine se encienden. Con prisas no se va a ninguna parte.

Magnum (http://www.magnumphotos.com)

Sesenta fotógrafos que han creado escuela //

No hace falta ser fotógrafo profesional ni "paparazzi" para que te guste esta web site. Sencillamente puedes admirar el dominio del arte visual y la composición que caracteriza a estos reporteros gráficos, que han marcado un hito en la historia de la imagen plasmada sobre un papel. Quién se lo iba a decir, a estos 60 fotógrafos que fundaron su pequeña cooperativa allá por el 1947 que algún día tendrían su propia página en Internet. Y es que la tecnología avanza que es una barbaridad.

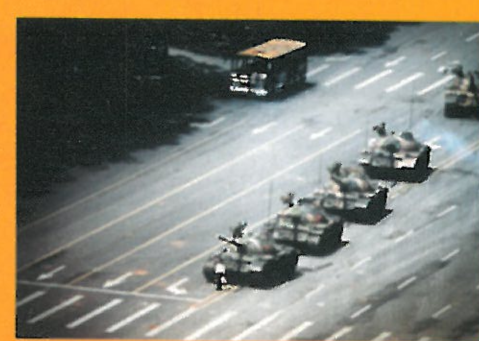


Os encontraréis una foto impactante sólo abrir esta dirección. Lo de impactante lo digo por el título "niño juega en la riviera" (y se ve una bicicleta dentro de un lago con un niño, y cuando digo dentro digo bajo el agua). Espero que no la hayan sacado para que la podáis ver vosotros mismos (me parece que esta imagen no se puede explicar con palabras). What's new (lo nuevo) parece la crónica de sucesos. Es como una especie de galería visual, en la que se exponen una serie de imágenes que documentan un hecho o una historia. Como es el caso de Dennis Heiner, un octogenario que pintó sobre el cuadro de la Virgen María, en un museo de Brooklyn. Muy ilustrativo.

Podréis admirar todo tipo de imágenes, en blanco y negro, en color, de todas las épocas, estilos o tendencias (su archivo se remonta a los años 30). Es interesante como una imagen puede enseñar tanto o más de la vida y de la historia que las palabras hechas texto. El dicho de que una imagen vale más que mil palabras, aquí se cumple a la perfección. Y de instantáneas perfectas disfrutaréis, con este millón de "retazos" de realidad que quedan fijados en la memoria colectiva, y que cuelgan de esta sala de exposiciones virtual.



Para entrar (no sé si alguien de vosotros tiene la más mínima intención), se ha de pasar un proceso de nominación/selección interna, y presentar tu trabajo, que se supone que ha de ser el no va más, porque no entra cualquiera en esta sociedad limitada de artistas de la imagen. Tienen un bonito detalle que consiste en que puedas pedir las fotos que más te gusten, en tres tamaños diferentes, y también la opción de recibirlas en formato digital, en la sección de Photo Pick-up. Ya lo sabes, no necesitas ser un Robert Capa ni un Henri Cartier- Bresson para ser un buen fotógrafo. Aunque quizás sí para ser de los mejores. Desenfunda tu cámara y sigue disparando. La imagen está ahí fuera, sólo tienes que "tomarla".



Dreamcast IGN (http://www.dreamcast.ign.com)

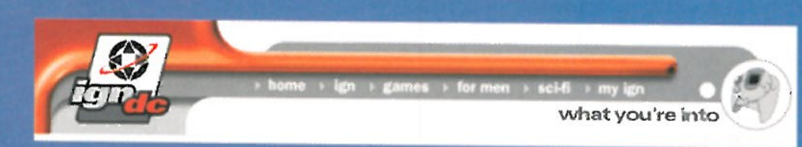
¿Por qué los japoneses son siempre los primeros? /

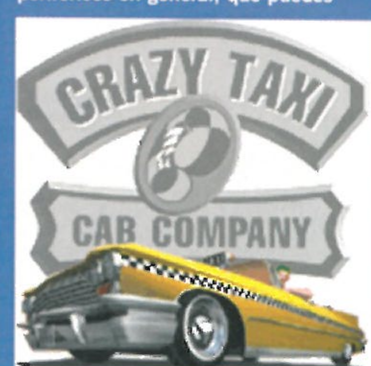
No falla. Cuando entras en cualquier dirección web dedicada a los videojuegos y a la tecnología Multimedia en general, casi todos (americanos y europeos) se lamentan de su mala suerte, cuando se enteran de que cuando ellos sacan algún juego al mercado, los japoneses lo han sacado antes y mejor (que se puede esperar del único país donde la huelga es al revés). Son los reyes absolutos en la cancha del entretenimiento on line. Si no quieren que Japón lo compre, no lo vendan.

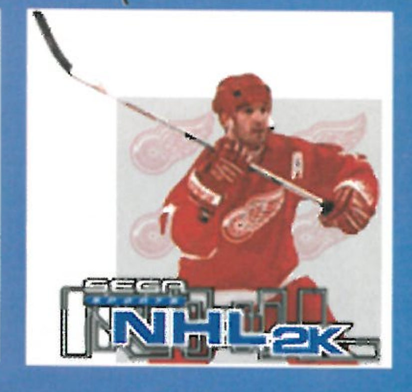
Lamentaciones a parte, el Imperio del sol naciente ya disfruta de *Shenmue, Kikaioh, Cotton y Kei Sameshima.* En Estados Unidos *NHL2K, Wild Metal* y *Time Stalkers* arrasan. El Wetrix para Dreamcast (como el Tetris pero en versión web) ya está disponible en el mercado americano. Con unos gráficos y efectos 3D muy potentes visualmente, este juego (según dicen los yanquis) pondrá a prueba tu mente y tus reflejos. Una novedad curiosa, el archivo de vídeo del *Sega GT*, el programa de simulación con el que puedes convertirte en el amo de la carretera.

Las imágenes te las puedes descargar en Internet, en formato MPEG (ardua tarea si no tienes línea RDSL). Por cierto, olvidaba decir que en esta "site" hay lo típico de siempre: noticias, novedades, lanzamientos... Y también algo no tan típico (pero que cada vez se ve más en la red), la sección "For men" (para hombres) con la "babe" (chica) del día, del mes... de cuando sea. La cuestión es mostrar bellezones que deleiten a los internautas y les proporcionen una "navegación" más placentera. Buen viaje chicos!. Y hablando de hombres, también hay un chico muy simpático que responde al nombre de: bastardo Dreamcast, que te contestará muy amablemente los e-mails, y te aclarará las dudas que tengas sobre códigos, hardware (léase cables, módems, tarjetas aceleradoras/gráficas/de sonido, y periféricos en general, que puedes conectar a tu ordenador). En Dreamcast IGN te prometen que van a tener copias de los juegos que ya se han lanzado al mercado nipón, este enero. No se puede negar que le echan ganas al asunto.

Y para acabar una novedad. *Toy Story 2*, para Dreamcast, estará listo para el próximo mes de marzo. Supongo que los japoneses lo tendrán antes. Al fin y al cabo, ahí es donde sale primero el sol, ¿no?.









PRIMAL SCREAM
XTRMNTR Creation/Sony

Me partirían la cara si se enteran de que he escrito esto. Pero decían las malas lenguas que Primal Scream había echado a perder casi toda la magia que hizo de *Screamadelica* un álbum de referencia. Y yo estaba de acuerdo. El single, *Swastika Weyes*, me parecía una encomiable muestra de entusiasmo en la ejecución pero poca o nula inspiración musical. Es una pena cuando un grupo de francotiradores pierde la puntería, pensé, pero parece que es eso lo que les ha pasado. Por suerte para ellos, el single es el peor tema del disco.
Exterminator suena a pelea de borrachos y a sálvese quien pueda. Es desaliñado, sucio hasta la náusea y le sobran urgencia y resentimiento. El primer tema se titula *Kill All Hippies*, y no puedo evitar tomármelo como una declaración de principios. Bobby Gillespie y sus chicos parecen haber escrito esta vez al dictado de una fuerza superior que los arrastraba, llámese rabia o espíritu juvenil. A ratos suenan como unos MC5 que han encontrado un disco de My Bloody Valentine en la fonoteca de la prisión y otras como unos Death In Vegas pasados de anfetas. El caso es que no encontrarás semejante combinación de rabia, poderío e inventiva en ningún otro rincón del actual universo pop. Los Primal hacen más honor que nunca a su nombre y su reputación de macarras arrabaleros y facturan su álbum más crudo hasta la fecha: apenas medio minuto en el microondas. Si a eso añadimos la complicidad y buenos oficios de remezcladores como Tim Holmes o Kevin Shields, ya tenemos un trabajo al que sólo sobra *Swastika Eyes* para alinearse entre los mejores del año.
Angel Urtubi

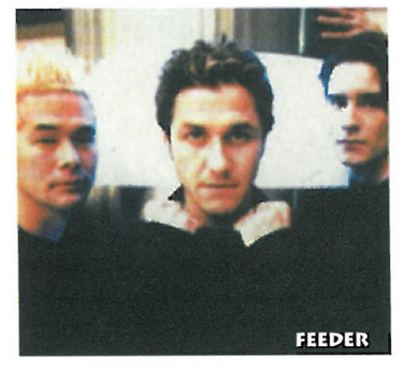
PRIMAL SCREAM
Apocalipsis ya.

DAVID DEVANT & HIS SPIRIT WIFE
Shiney On The Inside
Kingsize

Perder es un sentimiento tan bonito. Te llena tanto. Perder es la culminación última de todas nuestras inquietudes, es el armageddon de la autoestima, es lo mejor, en fin. Perder es lo mejor que te puede pasar, de verdad. Y dentro de ese maravilloso mundo de luz, color y sobredosis de valiums que es la derrota, la que reciben los creadores (o artistas, vaya) es la más dulce. Porque, no nos engañemos, perder siendo minero, empleado de banca o periodista no está mal, pero como no le has puesto todo tu empeño y tu corazón a picar piedra, cobrar facturas o hacer artículos sobre murciélagos, pues la derrota es como descafeinada. En cambio, si tienes un grupo que se llama, pongamos, David Devant & His Spirit Wife (cuando más pomposo el nombre, más magnífica la derrota), has hecho un par de discos fantásticos, nadie va a tus conciertos y no compran tus discos ni tus ex novias, la cosa se torna inconmensurable. Para acabar de rematarlo, haces glam con tendencias a la ópera rock, al romo y al AOR, a los miembros de tu banda se les conoce a todos por sus apodos y creas una web en el portal de la cual pone "es usted el visitante número 14". Cuanto más mejoras, más pierdes, las pocas críticas que se editan de tus obras son cada vez peores y tu batería está pensando en volver a sexar pollos. No me negarán que esto no es perder con todas las de ley. No me negarán que esto debe ser uno de los sentimientos más completos que se pueden tener. Hay gente con suerte.
Aitor Didi

DAVID DEVANT & HIS SPIRIT WIFE





FEEDER

FEEDER
Yesterday went Too Soon
Echo/Universal

La historia del rock está plagada de casos como éste. Un grupo se pasa viviendo en el ostracismo durante años. Yendo a la suya, vendiendo discos sólo a amigos, familiares y adolescentes despistados. Fieles a su estilo, aunque no sea exactamente suyo, fieles al fracaso, la pobreza y la derrota, aunque no sea más que por culpa del destino. Pasan los años, y la perseverancia, la inconciencia y, sobre todo, la falta de capacidad para hacer cualquier otra cosa les llevan al éxito. Pero no por méritos propios, eso sería muy fácil, sino porque aparecieron otros que hacían algo parecido y, por arte de magia y presupuesto, vendieron mucho. Los Manics empezaron, siguieron Stereophonics y llegó un momento en el que hacían falta otros, más que nada para que los carteles de los festivales de verano fueran coherentes y pudieran reflejar hasta un movimiento. Buscaron y se dieron cuenta de que ese grupo ya lo tenían en la sección de series medias de casi todos los grandes almacenes. Se llamaban Feeder y, además, acababan de editar el mejor disco de su carrera. Los lanzaron al éxito sin recalar en que el disco era una bastante conseguida mezcla de Hüsker Dü, Nirvana, Alice In Chains, Smashing Pumpkins y el AOR más ochentero. El artefacto funcionó. Todo el mundo veía que era un disco que nunca destacaría en la colección de nadie y que nunca saldría en las votaciones de lo mejor de nada, pero vendió, era de fácil escucha y bonito diseño. Otro más. Siguiente, por favor.
Nacho Puertas



JUNGLE BROTHERS

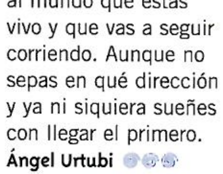
VIP

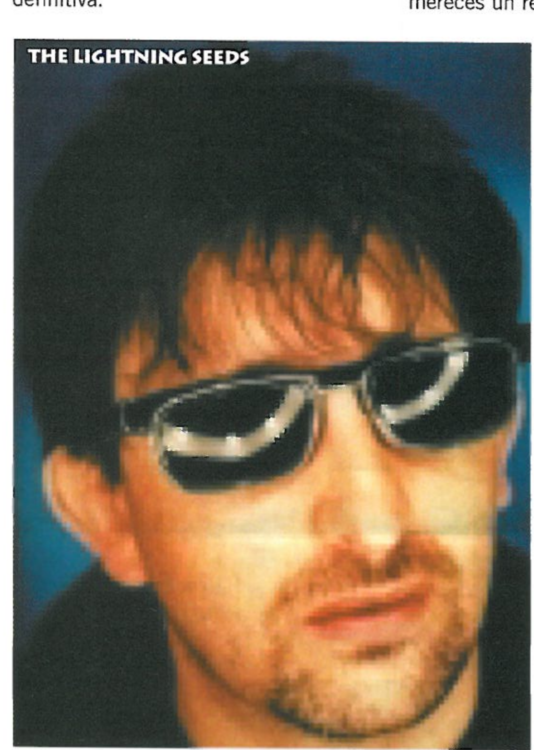
V2-Everlasting/ Caroline

Los Jungle Brothers llevan década y media de difícil coexistencia consigo mismos. Lo inventan todo pero no cobran los royalties de nada, llegan primeros a la meta, pero con tanta ventaja que al llegar nunca hay nadie cronometrando. Mike G y Afrika fueron los primeros artistas de hip hop en superar el formato single, los primeros en apuntarse a la honda afro que luego pasó a llamarse Native Tongues (y dio de comer a De La Soul y A Tribe Called Quest) y los primeros, o como mínimo segundo, en apuntarse a mestizajes diversos entre hip hop, jazz, drum'bass o electro. Pero siempre les falta algo para hacer que se reconozcan sus méritos, llámese puntería, don de la oportunidad, olfato... Suerte, en definitiva.

Con *VIP* vuelven a jugar al negro, y esta vez un poco menos convencidos de que saldrá rojo. Si todo el mundo los proclama precursores del acercamiento entre negritud y moderna electrónica sin fronteras, ¿por qué no subirse al carro, ahora que parece que el momento oportuno es éste? Por eso se han puesto en manos de Alex Gifford, al que tanto tiempo con Propellerheads ha enseñado de sobras de qué va esto, para que les cocine un disco a medida de su talento y les haga por fin del todo ricos, felices y famosos. Da igual que este *VIP* lo bailen, lo analicen y lo disfruten chicos blancos de una generación en las antípodas de la suya.
¿Su álbum más completo? Seguro, y también el más accesible. Y el menos sincero. Pero cuando te gradúas en perder sin vocación, sólo por mala suerte y ni siquiera del todo, tal vez mereces un respiro, algo que recuerde al mundo que estás vivo y que vas a seguir corriendo. Aunque no sepas en qué dirección y ya ni siquiera sueñes con llegar el primero.

Ángel Urtubi







THE LIGHTNING SEEDS

Tilt

Epic/Sony

Diría que lo mejor de Lightning Seeds, hasta la fecha, era que todos sus discos se parecían entre sí. Lo dicho puede parecer una solemne tontería, pero es todo lo contrario. Dicen que un disco atemporal, como el teatro de Molière, aburre igualmente en todas las épocas; esto puede parecer una solemne tontería, y de hecho, lo es. Parece mentira que después de tantos años, de tanto efímero lifting, de tanta avanzadilla, tendencia y novedad (un progreso hacia ¿dónde? rematado en la *huxleyana* idea de una "nueva sensibilidad"), todavía muy pocos sepan que el poder de la música, y del pop por antonomasia, se concentra en el caudal de una buena melodía.
En otras palabras, la estética sólo afecta cuando pesa su sentido (así en la vida como en Portishead, Broadcast o Dubstar). Las chicas guapas pero tontas no suelen durar en la memoria, como tampoco el carmín postizo en sus labios, y uno casi se conforma con tener la foto y poder enseñársela a los amigos. Y puede que los romances del pasado nunca fuesen de matrimonio, pero Momentos Kodak como *Lucky You*, *Pure*, *What If...* o la maravillosa *Change* bien valían conocer a sus padres, pasear por el parque, hacerlo con condón y ver algún capítulo de "Médico de Familia". Bueno, en términos de música: no sé quién engañó primero a quién, pero *Tilt* es otro de esos discos (y van...) donde los autores han pasado más tiempo en la mesa de mezclas que tratando de componer canciones perdurables. Pena me da.

Juan Manuel Freire

SHACK

H.M.S. Fable

London/Dro

Ah, la felicidad. La fiesta es sincera y está colmada casi hasta arriba de amigos viejos y conocidos; todas las caras enfrentan entre sí un reconocimiento amargo, una identificación agridulce, caras con cicatrices, sonrisas que escuecen. Con una última subida de volumen, la música acaba ahogando la conversación y el estruendo retumba hasta varias manzanas más abajo. Los antiguos amantes se ríen de sus errores, los casados se entienden y besan en público, el soltero busca presa en esa chica que hoy ha sido tan simpática, su sonrisa limpia, enajenante. "¿Tú y yo no íbamos juntos al instituto? Dime que no eres...".
Firmarías por que la vida funcionase siempre así, que el aburrimiento fuera de los demás y que estar de buenas con el mundo no resultara tan complicado. Finalmente aceptamos que hervirnos la sangre sólo provoca la pérdida de tiempo, y para quien (como Michael Head, líder de Shack y ex The Pale Fountains) ha estado demasiado cerca del final, la paciencia es la mejor de las brújulas. La paciencia y el dejarse llevar, el conciso ir y venir contra la excesiva nostalgia y la previsión, recorrer unos pasos de hierba y salir del cubículo, sentir que el aire se abre alrededor y que las tragedias del pasado pueden exorcizarse en un estribillo. Pocos discos (y *H.M.S. Fable* es uno de ellos) devuelven con optimismo la intuición de unos tiempos mejores, un regreso de la pasión, de la obstinación y la embriaguez. ¿Abandonaremos algún día el vicio de andar en círculos?

Juan Manuel Freire

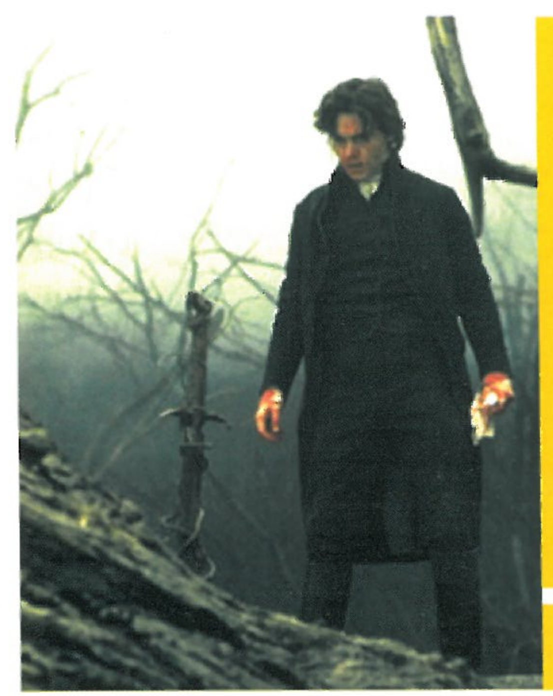
KRUST

CODED LANGUAGE

Talkin'Loud/Universal

Esto de buscar y encontrar cada año el álbum definitivo de drum'n'bass (o jungle) se ha convertido en una costumbre de las listas navideñas de lo mejor del año. Tenemos unos cuantos discos buenos, otros incomprensibles y algunas introducidos con calzador... pero todo el mundo coincide en votar como lo mejor del año un disco de drum'n'bass conceptual y que rompa con todo lo hecho antes. Del *Timeless* de Goldie al *Black Secret Technology* de A Guy Called Gerald, del *New Forms* de Roni Size al *Two Pages* de 4 Hero. Este año le ha tocado el turno a Krust (sin DJ) y a su *Coded Language*. El factor común con las otras cuatro reseñas es el respeto y la seriedad con que trata a uno de los géneros más noveles de la música electrónica. El compañero de correrías de Roni Size factura el disco más oscuro de los elegidos. Ni el brillo de Goldie y el proto-soul de 4 Hero están presentes en los temas de este *Coded Language*. Tenebroso como los trabajos de Groverider o Ed Rush, el reverso oscuro del *New Forms* tiene mucho que contar. El single que da título al álbum es un prodigio del ritmo, gracias a la poderosa presencia del poeta-rapper Saul Williams.
Sí, suena diferente, pero no fresco. Sin tener tanto nombre hay gente como Icarus que han vuelto de la parte más oscura del jungle con más triunfos que Krust. Quizas sea ese tufillo cargante de conceptualismo que envuelve *Coded Language* lo que no nos deje disfrutar de una buena colección de canciones. Ya veremos que nos toca este año.

Manu González



SLEEPY HOLLOW
Mira, mamá, sin cabeza

SLEEPY HOLLOW

Director: Tim Burton
Interpretes: Johnny Deep, Christina Ricci, Miranda Richardson

Últimamente todo el mundo anda a vueltas con la ironía. Uno no sabe exactamente por qué, pero todo el mundo quiere ser irónico y el problema es, tal vez, que la ironía está tremendamente sobrevalorada. Y es que cosas como el sarcasmo o la ironía no deberían ser un fin, sino un medio. En cine, por ejemplo, la ironía debe ser una manera de contar algo y no conviene que sea la única, debería combinarse y alternarse con otros recursos expresivos. Como hace Tim Burton en *Sleepy Hollow*, una película irónica que uno nunca definiría como tal. Una película que es también poética, entretenida y romántica.
Todo eso y un poco más porque esta fábula de terror, construida a partir de un relato de Washington Irving escrito en el XIX, es fusión en estado puro. Mezcla de violencia truculenta con lirismo refinado para crear un espacio absolutamente propio. *Sleepy Hollow* es una película de contradicciones que te deja pegado al asiento con su exuberancia y te deja un agradable sabor de boca con su inteligencia. Una trama que enfrenta lo racional con lo mítico apunta ya el camino a rastrear con este film que, por cierto, ofrece a Johnny Depp uno de los mejores papeles de su carrera. Fantasía y fuegos artificiales son sólo la primera capa de un discurso libre e increíblemente lúcido con el que Tim Burton vuelve a las alturas alcanzadas con *Eduardo Manostijeras* y, más recientemente, *Ed Wood*. Al final, una película inteligente que te hace disfrutar viéndola ¿se puede pedir más?

Eugenia de la Torriente

EL SEXTO SENTIDO

Dir.: M. Night Shyamalan

Int.: Bruce Willis, Haley Joel Osment, Toni Collette, Olivia Williams.

El pausado tempo de la acción, la sutil descripción de los personajes, los silencios; lo que el ojo no ve y ese niño, abstraído en su soledad y su secreto, sí puede ver. Su soledad nunca se resolverá, como sabremos al final; hasta mucho después de iniciarse la trama y de iniciar el viaje, ni se menciona su secreto ni se sabe adónde de marcha la historia. El misterio rondando el estómago, la inquietud en las sienes, las lágrimas en los ojos y, vaya, con la sorpresa hemos topado. No hay prejuicio que valga a la hora de valorar *El Sexto Sentido* como la película de terror más inteligente y sensible que recuerdo desde *Al Final de la Escalera* (Peter Medak, 79). Y, ¿sería hablar de maestría tanta exageración?
Hagamos inventario y opinen luego, ya con los prejuicios de lado: un tono sobrio y sombrío, nada aparatoso, de serenidad, pureza y precisión budistas, deudor también del buen hacer de Polanski, Friedkin y el mejor Spielberg; un horror puramente existencial, donde el gore es medio y no final, y lo paranormal irrumpe con aterradora naturalidad en los escenarios y situaciones más cotidianas (siempre en momentos de absoluta normalidad, siempre la realidad decorando los



horrores); un guión de varias lecturas, la primera interesada, la segunda riquísima, la tercera absolutamente emocionada,... ¿Y bien? No es tan fácil encontrar una película de entretenimiento que guarde tanto, pero tanto gran cine. Rindámonos al segundo *blockbuster* "de autor" (el anterior fue *El Club de la Lucha*) que Norteamérica regala en muy poco tiempo.

Juan Manuel Freire

GHOST DOG: EL CAMINO DEL SAMURAI

Dir. Jim Jarmusch

Int. Forest Whitaker, John Tormey.

Jim Jarmusch vuelve a salirse con la suya. Tras el derroche de originalidad de *Dead Man*, roza el cielo con la que



puede ser recordada como su mejor película. *Ghost Dog* es un film atípico (como toda la filmografía de su director), una mezcla de western, comedia, historias de la mafia y los films de samurai de Kurosawa -homenaje a Rashomon incluido. La historia de un frío asesino (impresionante Forest Whitaker) que sigue las normas zen de los samurais. Se enfrenta con una mafia decrépita cuyas apariciones constituyen la parte más graciosa del film, pero esto es sólo un pretexto para que Jarmusch nos describa una galería de personajes que rozan la parodia. La dirección ajustada, elegante y el mimo con el que trata a sus personajes hace que *Ghost Dog* sea una película más creíble de lo que a priori parece.
El principio de film podrá sorprender a muchos, pero esa larga secuencia de presentación del personaje es el contrapunto perfecto ante la vorágine de situaciones que vive el héroe (o antihéroe) interpretado por Whitaker.
Jarmusch dirige con sensibilidad las escenas violentas -muy afín al director japonés Takeshi Kitano-, y consigue plasmar imágenes fuerte mientras juega con lo inverosímil. Al final, se sale con la suya en un proyecto arriesgado. Y es que Jarmusch es ya un director imprescindible.

Manu González

SECUESTRANDO A LA SEÑORITA TINGLE

Dir: Kevin Williamson

Int: Helen Mirren, Katie Holmes, Jeffrey Tambor, Barry Watson.

De entrada, aclaremos (y aceptemos) que esta es una película para adolescentes. Vale. Aceptemos también que éste no es un público muy exigente en cuanto a verosimilitud, pretensiones intelectuales y otras nimiedades de semejante calibre. Vale. Digamos que el director acierta con la premisa básica de este film y hace realidad algunas de las más oscuras fantasías escolares (torturar a un profesor, tirarse a la virgen empollona, etc.). Vale. Y hasta aquí llega nuestra tolerancia con esta película. Y es que *Secuestrando a la señorita Tingle* es una de las películas más aburridas de los últimos tiempos. Un bodrio que no se toma siquiera la molestia de dar un par de sustos convincentes o de tener alguna escena tórrida un poco digna. Nada.
Al parecer Kevin Williamson se quedó tan contento con su idea del secuestro

de una profesora que no se molestó en idear nada más. En cuanto a su debut como director, mejor no decir mucho o, como máximo, señalar que Helen Mirren está bien en su papel de profesora, aunque no estoy muy segura de que eso deba atribuírsele a él. Los chicos son bastante sosos, la verdad y, aunque hay quien me dice que la niña ya se ha convertido en un mito sexual, yo no les encuentro mucha gracia ni física ni interpretativamente. En fin, que por mucho que la película sea un bombazo en taquilla y también le guste a la tercera edad (a juzgar por lo visto en la platea), no llega ni a la categoría de entretenimiento para acompañar a las palomitas.

Eugenia de la Torriente

SUEÑOS ROTOS

Dir: Jonathan Kaplan

Int: Claire Danes, Claire Beckinsale, Bill Pullman

Hará unos diez años, Nicole Kidman protagonizó una miniserie de televisión titulada *Bangkok Hilton*. En aquella historia, a la Kidman le ponían heroína en la maleta antes de dirigirse al aeropuerto para abandonar la capital tailandesa. Obviamente, la policía, que no es tonta, la atrapaba y la chica iba directa a la cárcel. La narración era inteligente y fluida, dramática y realista. No llegaba a la fuerza del *Expreso De Medianoche*, pero para ser una producción televisiva era más que notable. Ahora, Jonathan Kaplan, que debe tener menos ideas que los guionistas de Médico de Familia, nos presenta una historia calcada aquella. Lo peor es que la de la Kidman no era original, pero sí era buena. Ésta ni eso. Danes y Beckinsale están irritantemente estúpidas, Pullman, en su papel de abogado benefactor, es tan creíble como yo haciendo un remake de *Lo Que El Viento Se Llevó* y los diálogos son de lo más sonrojante. La cárcel parece un paraíso donde paseas por patios idílicos, pides para ir al lavabo y, además, tienes drogas gratis. Visto esto, uno se pregunta, ¿y estas dos pedorras por qué quieren salir de aquí? Pues porque son tontas, dicen cosas tontas y hacen películas tontas. Películas en la que los malos son, o asiáticos, o australianos o ingleses, donde el americano cae en la trampa vengativa del tercer mundo corrupto y resentido. En fin, donde espectadores como yo caen en la trampa de un cartel bonito, un par de buenas críticas y un reparto interesante. Bonita fotografía, de cualquier modo.

Nacho Puertas

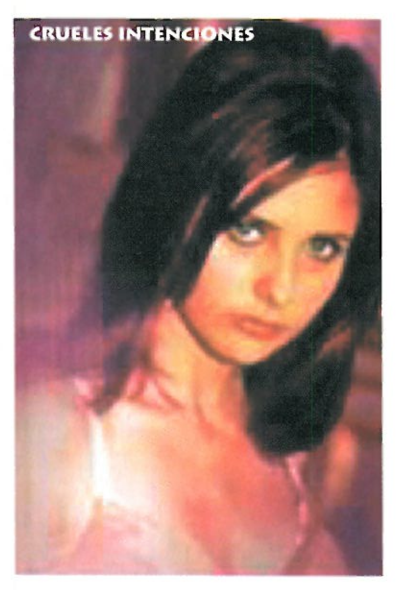
Vídeo

CRUELES INTENCIONES

Director: Roger Kumble

Intérpretes: Sarah Michelle Gellar, Ryan Philppe, Reese Whitespoon

Que un tío haya dedicado un par de años de su vida a llevar adelante este proyecto es algo que no me cabe en la cabeza. Pero lo que de verdad me fascina, desconcierta y (para qué negarlo) asquea es que un productor haya reinvertido en este aparatoso bodrio el dinero ganado con... ¿Con qué? Casi prefiero no imaginarlo. Sólo sé que en la edad de oro de la


CRUELES INTENCIONES

comedia adolescente, cuando los dinosaurios y Matthew Modine dominaban la tierra, esta película no hubiese sido posible porque NINGÚN productor en su sano juicio habría comprado el guión de Krumble, NADIE se hubiese planteado hacer una adaptación de *Las Amistades Peligrosas* en clave de vodevil posmoderno, Sarah Michelle Gellar se limitaría a posar para algún que otro calendario y Ryan Philippe fregaría platos. A la que tal vez ofrecerían algún papel sería a Reese Whiterspoon, aunque supongo que sin tanta ropa y sin tanto diálogo.

Germán Aspizu

EL AGUADOR

Dir: Frank Coraci

Int: Adam Sandler, Kathy Bates, Fairuza Balk.

La peor comedia de los noventa (acusación grave para un genero que ha perdido la poca credibilidad que le quedaba en la pasada década) ha sido una de las películas más taquilleras en Estados Unidos. Si te pones a recordar un poco, llegarás a la conclusión de que no hay tanta diferencia entre ellos y nosotros. Hace unos pocos años, en este país un humorista televisivo colocó una película suya entre las más vistas de aquel año. Pero comparar a Adam Sandler con Chiquito de la Calzada, sería como comparar a los Morancos con Buster Keaton. El último gran héroe de la comedia americana se hace sus propios guiones, se escribe los gags y se autoproduce. Tanto derroche de creatividad se traduce en la pantalla en forma de historia absurda que nunca llega a explotar y que no produce ni la más ligera mueca de condescendencia. Aún me pregunto quién convenció a Kathy Bates para coprotagonizar este engendro. Todo esto sin contar con la mala uva que te produce el haberte dejado el poco dinero que tenías en tal colección de atrocidades y gags sin pizca de gracia.

Manu González

NOTTING HILL

Dir: Roger Michell

Int: Hugh Grant, Julia Roberts

El amor es precioso. El amor es imposible, también. Se trata de un sentimiento que te hace grande donde no cabes y pequeño donde te pisan. Es muy duro estar enamorado.
Mirad si es duro, que aunque tu amor sea por Julia Roberts y ella, encima, te corresponda, la cosa sigue siendo más difícil que enseñarle jardinería a un oso polar. Y de eso va *Notting Hill*. Va de amor.
Del imposible, claro, del que siente esa estrella allí arriba por ese hombre allí abajo. ¡Pretty Woman!, gritará un insensato. ¡Cállate, resentido!, le contesto yo. ¡Es una basura de Hollywood superficial y alienante!, repite el pesado. ¡Tal vez, pero sienta bien, tiene grandes gags y momentos hasta emocionantes!, contesto ya algo irritado. ¡Eres un traidor, ya no te llevaré más a la filmoteca!, amenaza el esnob. ¡Pues ya sabes donde te puedes meter la filmoteca, ésta es la comedia del año, yo un hombre enamorado, y ésta es mi crítica y digo lo que quiero!, hay que ponerse serios. En fin, alquiladla y soñad, que es gratis y tonto.

Aitor Didi


NOTHING HILL

Concurso

Sorteamos 10
Virtua Striker 2 ver. 2000.1
Sólo tienes que contestar a esto.

La pregunta

¿Cuál es tu dirección de e-mail?
¿Tienes Dreamcast?

Cupón respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Virtua Striker*
DC Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: 1/...
2/ ....

Nombre:...

Domicilio: ....

Población:...

Código postal:...

País: ....

Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.




©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1994,1



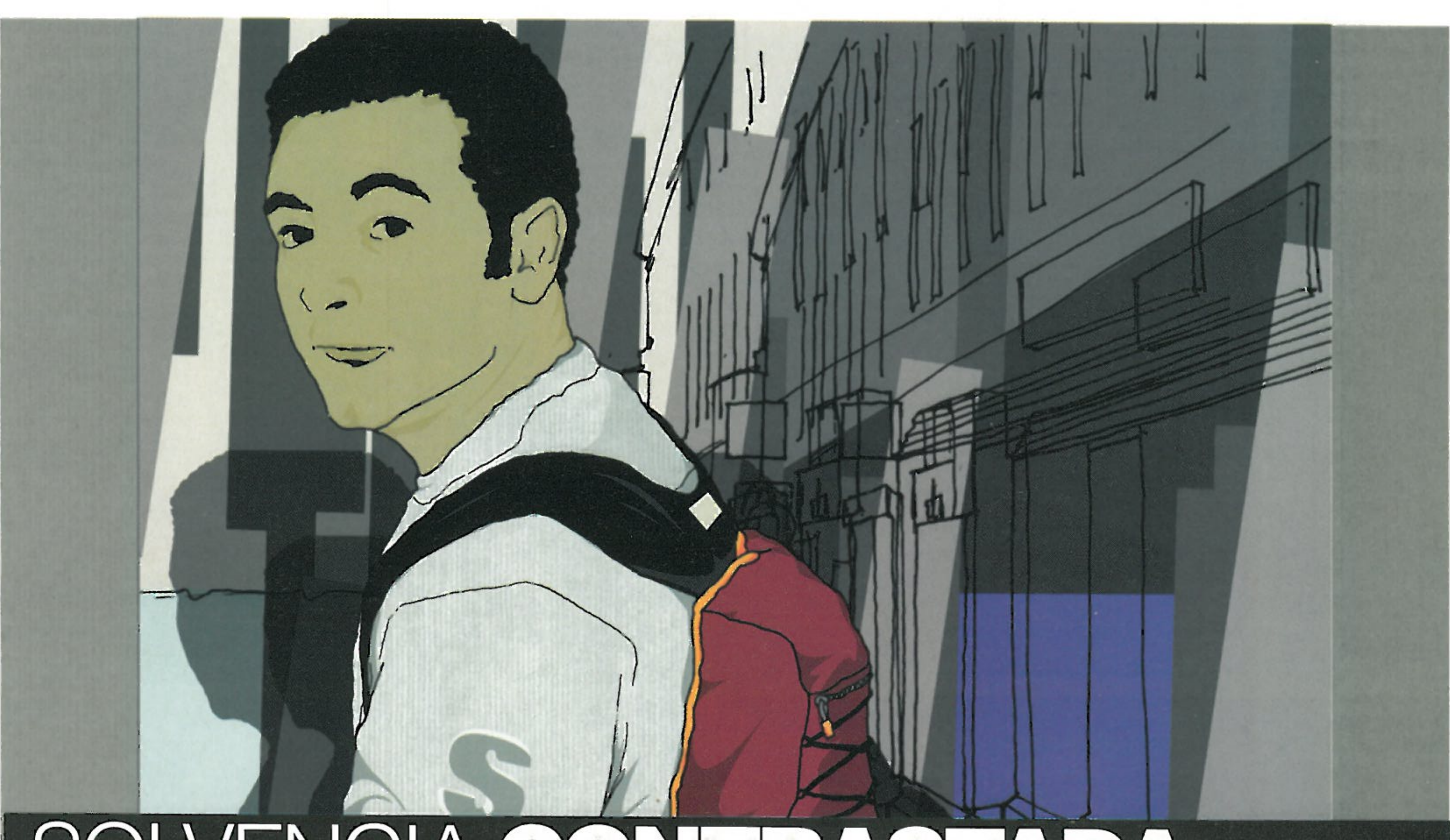
LOS CLÁSICOS BÁSICOS PARTE III: LOS POWER UPS

Los videojuegos serían algo bastante aburrido si no tuvieran espectaculares power ups.

Allá por el principio, con lo que empezabas un juego lo acababas, no había nada en medio. No podías coger un láser extrapotente en *Space Invaders* o un bate realmente largo en *Pong*. Debías conformarte con lo que te daban.

Cuando la industria de los videojuegos empezó a despegar a principios de los ochenta, hacían falta nuevos trucos para que los nuevos juegos se diferenciaran de los primeros. El clon de *Space Invaders* que crearon los de Namco y que se tituló *Galaxian*, no sólo tenía aliens que bajaban por la pantalla, sino que te permitía utilizar dos baes de armas juntas como una muy poderosa. Fue el principio de los shoot'em ups. A partir de allí los power ups se desarrollaron a gran velocidad. El sistema de armas múltiples utilizado en *Nemesis* es ya legendario. Actualmente, recoger armas más poderosas en los juegos es una obligación táctica. Y también es divertido. ¿Qué quedaría de juegos como *Quake, Half-Life, OutTrigger, Golden Eye*, etc. sin sus lanza granadas, sus pistolas o sus minas? Estaríamos atrapados en *Space Invaders*.
Y, claro, después de que *Pac Man* trajera pastillas de poder y con ellas un nuevo estilo en los juegos, los power ups se metieron en cualquier rincón de la industria. Así ahí tenías a *Spy Hunter* dejando aceite por todas las carreteras y a Miyamoto llenando sus juegos de Mario con cualquier tipo de extraños objetos mágicos (champiñones que hacían a Mario crecer, plumas para volar...). El power up no sólo ofrece armas más grandes y un personaje más fuerte, sino que abre nuevas posibilidades en la jugabilidad. En algunos títulos (el *Altered Beasts* de Sega, por ejemplo) los power ups son el aspecto central del juego y eso es algo que también sucede con juegos novísimos como *Power Stone*.
Como objeto que coger y con el que interactuar, el power up significa el primer paso hacia la "realidad" de los juegos. Títulos como *720º*, *Xenon 2* y *Forgotten Words* fueron más allá al introducir power ups que debías comprar con dinero (*Shenmue* lleva esto a su lógica conclusión). Al igual que en la vida real, si querías algo debías pagar por ello.
¿Y qué queda por hacer con este aspecto de los juegos? ¿Qué se puede hacer que *Mario Kart, Ghosts And Goblins, Sonic The Hedgehog* y demás que no hayan ya hecho? ¿En este mundo de juegos ultrarrealistas qué papel les queda a los power ups? ¿Cuál fue la última vez en la que andabas por tu calle, cogiste una bolsa y resultó que te daba la habilidad de volar? ¿En los complejos militares realmente dejan todas las armas y la munición esparcidas por el suelo? ¿Importa esto? Los videojuegos siempre tendrán un pie puesto en el mundo fantástico, pues para esto están. Y los power ups son parte de la historia. Fin de la historia. ■

■ Los power ups no sólo te dan armas más grandes, sino que ofrecen nuevos retos y posibilidades al jugador ■



SOLVENCIA CONTRASTADA

OLVIDATE DE LOS GRÁFICOS DE POSTAL, LA VM ES EL MEJOR AMIGO DEL JUGADOR

Dos meses en el nuevo milenio y no ha destruido nuestra ciudad ningún misil ruso, tampoco han dejado de funcionar las máquinas de Coca Cola, cosa bastante más importante. La verdad es que es bastante desesperante el hecho de que nunca pase nada. Una verdadera catástrofe de dimensiones bíblicas hubiera sacado lo mejor de cada uno de nosotros. Sólo un gran armageddon parece que sería capaz de convencer a la mayoría de que dreamcast es la consola que deben comprar. Pero bueno, éste no es el tema de hoy.

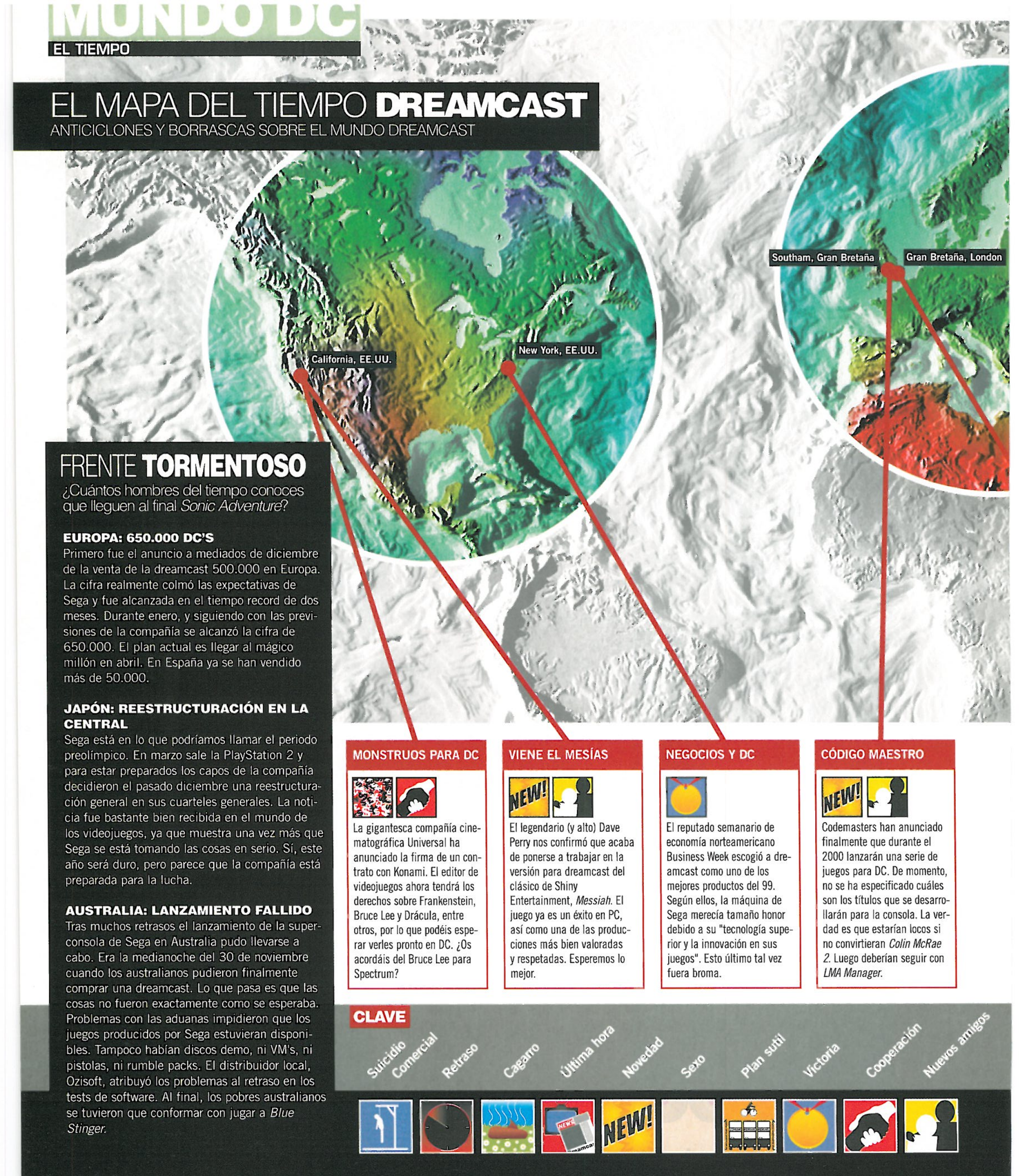
No creáis lo que os dicen que en la noche de fin de año no hubieron víctimas, sí hubo una: mi VM. Tras tres meses de funcionamiento, la pobre se quedó sin pilas. Esta catástrofe casi me hizo llorar. El simple pensamiento de perder mis mejores tiempos en *Sega Rally 2* era demasiado. Lo que pasa es que la VM es un vampiro. Así, cuando la vuelves a poner en el mando y conectas la DC recupera sus constantes vitales. "He vueeeelto", grita. Y, claro, todos los archivos vuelven. Qué sentimiento más pleno. Todo lo que me hace falta ahora es un modo de autoreparación para mi dreamcast que solvente el problema que se ha manifestado en los dos botones superiores de mi mando. Se niegan a seguir respirando. Y es que uno trata al mando con muy mala sangre. De hecho, es un milagro que la VM haya sobrevivido a todos los desprendimientos que ha sufrido tras vigorosos giros de mando, acciones de desesperación que acaban con el pad en el suelo o celebraciones demasiado efusivas. La VM es un enano fuerte.

Y aquí es cuando me dispongo a romper una lanza en su favor. La VM es lo mejor desde el wonderbra y está siendo injustamente olvidada. Todo es *Soul Calibur*, email y juego online. La VM necesita sentirse querida, necesita un club de fans, donde los aficionados se reúnan para conocerse y aparearse (las VM, se supone). Además, están todas las descargas que puedes realizar con ella. Por cierto, mi hermano conoció el otro día a alguien que tenía un amigo que trabajaba para Sega. Parece ser que pronto podrás descargar programas que te permitirán poner tu cerebro en la VM y llevarlo donde quieras. Será muy útil.

"**La VM es lo mejor desde el wonderbra** y está siendo **injustamente olvidada**. Todo es *Soul Calibur*, email y juego online."

EL MAPA DEL TIEMPO **DREAMCAST**

ANTICICLONES Y BORRASCAS SOBRE EL MUNDO DREAMCAST



FRENTE **TORMENTOSO**

¿Cuántos hombres del tiempo conoces que lleguen al final *Sonic Adventure*?

EUROPA: 650.000 DC'S

Primero fue el anuncio a mediados de diciembre de la venta de la dreamcast 500.000 en Europa. La cifra realmente colmó las expectativas de Sega y fue alcanzada en el tiempo record de dos meses. Durante enero, y siguiendo con las previsiones de la compañía se alcanzó la cifra de 650.000. El plan actual es llegar al mágico millón en abril. En España ya se han vendido más de 50.000.

JAPÓN: REESTRUCTURACIÓN EN LA CENTRAL

Sega está en lo que podríamos llamar el periodo preolímpico. En marzo sale la PlayStation 2 y para estar preparados los capos de la compañía decidieron el pasado diciembre una reestructuración general en sus cuarteles generales. La noticia fue bastante bien recibida en el mundo de los videojuegos, ya que muestra una vez más que Sega se está tomando las cosas en serio. Sí, este año será duro, pero parece que la compañía está preparada para la lucha.

AUSTRALIA: LANZAMIENTO FALLIDO

Tras muchos retrasos el lanzamiento de la superconsola de Sega en Australia pudo llevarse a cabo. Era la medianoche del 30 de noviembre cuando los australianos pudieron finalmente comprar una dreamcast. Lo que pasa es que las cosas no fueron exactamente como se esperaba. Problemas con las aduanas impidieron que los juegos producidos por Sega estuvieran disponibles. Tampoco habían discos demo, ni VM's, ni pistolas, ni rumble packs. El distribuidor local, Ozisoft, atribuyó los problemas al retraso en los tests de software. Al final, los pobres australianos se tuvieron que conformar con jugar a *Blue Stinger*.

MONSTRUOS PARA DC

La gigantesca compañía cinematográfica Universal ha anunciado la firma de un contrato con Konami. El editor de videojuegos ahora tendrá los derechos sobre Frankenstein, Bruce Lee y Drácula, entre otros, por lo que podéis esperar verles pronto en DC. ¿Os acordáis del Bruce Lee para Spectrum?

VIENE EL MESÍAS

El legendario (y alto) Dave Perry nos confirmó que acaba de ponerse a trabajar en la versión para dreamcast del clásico de Shiny Entertainment, *Messiah*. El juego ya es un éxito en PC, así como una de las producciones más bien valoradas y respetadas. Esperemos lo mejor.

NEGOCIOS Y DC

El reputado semanario de economía norteamericano Business Week escogió a dreamcast como uno de los mejores productos del 99. Según ellos, la máquina de Sega merecía tamaño honor debido a su "tecnología superior y la innovación en sus juegos". Esto último tal vez fuera broma.

CÓDIGO MAESTRO

Codemasters han anunciado finalmente que durante el 2000 lanzarán una serie de juegos para DC. De momento, no se ha especificado cuáles son los títulos que se desarrollarán para la consola. La verdad es que estarían locos si no convirtieran *Colin McRae 2*. Luego deberían seguir con *LMA Manager*.

CLAVE

Suicidio, Comercial, Retraso, Cagarro, Última hora, Novedad, Sexo, Plan sutil, Victoria, Cooperación, Nuevos amigos

Tokio, Japón

ARGENTINA GANA




El pasado 5 de diciembre se disputaron las finales del torneo de fútbol cinco organizado por Sega en Londres. El equipo vencedor fue el John Warner FC, que incluía entre sus filas a Pablo y Freddie Ardiles, hijos del legendario jugador argentino Oswaldo Ardiles. La plana mayor de Sega Europa acudió al evento.

AMOR/MALDAD



El reputadísimo magazine sobre juegos japonés Famitsu le dio un nada despreciable 34/40 a *Resident Evil 2* en su número de diciembre. Extraño, pues esta revista tiene fama de dura. Igual fue un error de impresión y querían ponerle 24. O tal vez se equivocaron y lo que puntuaron fue la demo de *Code: Veronica.*

PUZZLES



Taito acaban de anunciar que una nueva versión de su clásico de bolas y puzzles *Bust-A-Move 4* será editada para dreamcast en Japón el próximo mes de marzo. Suponemos que el lanzamiento europeo del juego no tardará mucho en producirse. Nosotros seguimos acosando a Acclaim para que nos dé más detalles.

FÚTBOL TOTAL



Por si el anuncio de *Bust-A-Move* un fuera suficiente para vosotros, os comunicamos que Konami ha declarado estar trabajando en una versión para dreamcast de esa joya que son las series *ISS Pro*. La última creación, *ISS Pro Evolution*, acaba de salir para PSX. Esperad lo mejor.

Internet | Ganando dinero | Deporte | Sólo en Japón | Secuela | Chachi | Ovejitas | Comportamiento desquiciado | Censura | Eventos












EL TERMÓMETRO

Cuatro semanas de frío y calor. Nieve, lluvia y juegos.

Crazy Taxi
Nunca creímos que pudiéramos pasárnoslo tan bien en un taxi

La primavera Sega
Muchos juegos y muy buenos. No podemos esperar

Lo mejor de la jornada
Guardar tus mejores goles en *Virtua Striker 2*. Haces una película mejor que Evasión o Victoria

EnganCHUCHUchados
Sentimos ser pesados, pero es que no podemos parar. Cualquier error en esta revista es culpa suya

La gripe
Verdadera epidemia en redacción. Demasiadas excusas y demasiados vagos es lo que hay aquí.

Enero
Vaya mes más aburrido. El más frío, el más triste. En fin, una pena que cada año deba empezar con este mes. Menos mal de las rebajas.

La Srta. Pringles
Celebramos la llegada del viernes yendo a ver esto. Y nunca hemos deseado tanto que llegara el lunes. La peor película de la historia

°C 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



¡Suscríbete!

DC-M

Deseo suscribirme a *DC-Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (25% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.) + 400 ptas. de gastos de envio.

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

.... (Población) a .... (Fecha) de .... (Mes) de 2000

Recorta por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59


Dreamcast

Próximo mes

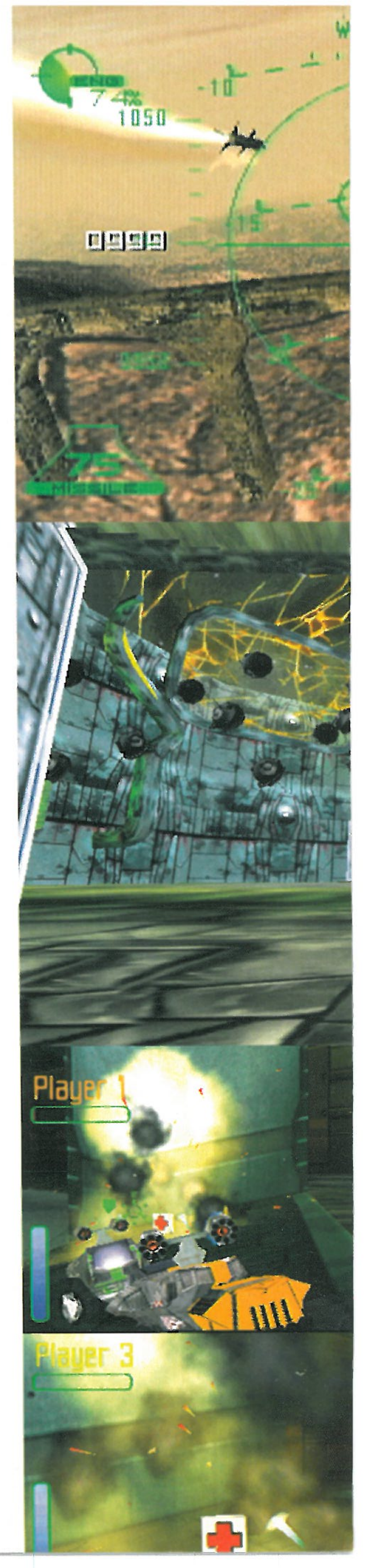
Red Dog
MDK 2
Deadly Skies

Tantos **juegos por jugar**, tantas **noches sin dormir**, tan **poco dinero que gastar...**

El mes que viene te **presentamos tres de las mejores creaciones para Dreamcast.**



*Número **04** a la venta el **14 de Marzo***




09 09 69
01500
01003
1564
00374
56
28
183
Player 2
Player 1
200
50
Player 4
Player 3



El cerebro en el bote

Ay, esos cerebros. Y esos botes. Y esos cinco juegos de DC que alguien escoge cada mes.



STEVE STARVIS

RELACIONES PÚBLICAS DE JUEGOS PARA CONSOLAS EN EIDOS (GB)

Uno de los mayores clichés que existen en la industria de los videojuegos es que todos los relaciones públicas son gente que sabe tanto de juegos como Aznar de política. Todos son muy monos, muy educados y bien vestidos, pero con un conocimiento del producto nulo. Ellos son los encargados de que los juegos te lleguen, de que los conozcas, de que nosotros los analicemos. Muchos responden al cliché a la perfección, pero hay algunos que no. Y Steve Starvis es uno de ellos.

Steve sabe de juegos, bastante, la verdad. Además, su intención nunca fue la de trabajar como relaciones públicas. "Yo estaba trabajando como analista de software (denominación pija para el probador de juegos, pero impresiona a las mujeres) en Silicon Dreams. Un día el jefe me llamó y me dijo que me había observado y que yo tenía un don para las relaciones públicas. Yo no tenía ni idea de lo que quería decir", comenta Steve. "el primer juego que tuve que promocionar fue *Olympic Soccer*, en el cual puse a unos cuantos colegas en el equipo de Escocia. Les hizo mucha ilusión".

Steve se acaba de cambiar de casa ("lo primero que puse en cajas fue mis consolas. Mi novia alucinó") y tiene grandes esperanzas para la nueva línea de lanzamientos de Eidos para este año 2000. "*Resident Evil Code: Veronica* será un exitazo", sonríe como buen relaciones públicas. "Los gráficos son alucinantes, sólo comparables con los de *Shenmue*. Es muy cinematográfico y se juega muy bien". Añade que, "Eidos siempre ha tenido muy buen producto para PC, por lo que las posibilidades de hacer cosas grandes para DC son muchas. Por ejemplo, *Urban Chaos* sería una conversión ideal, ya que ofrece una jugabilidad excelente, y con los extras de DC se convertiría en una experiencia excepcional.

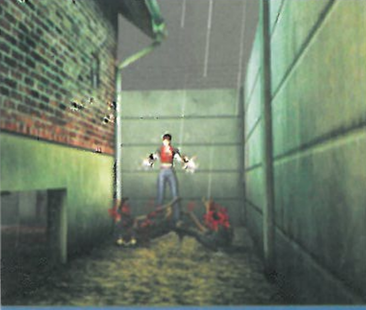
"¿Mi carrera? Bueno, la verdad es que no me veo haciendo demostraciones de juegos ante periodistas cuando tenga 50 años", admite, "pero actualmente no dudo de que este es el mejor trabajo que puedo tener. Es fantástico tratar con periodistas borrachos que un día te quieren matar y al siguiente te quieren más que a su novia". Ahora entendemos algo más, sin duda. ■.



Power Stone
"Para mí, *Power Stone* es el juego que redefine el género. Y es que durante mucho tiempo los beat'em ups han estado estancadísimos y no ha sido hasta la llegada de este título que las cosas han vuelto a moverse. *Power Stone* es una bocanada de aire fresco y ofrece una forma de jugar que es totalmente nueva y que nadie hubiera podido ni imaginar".



Chu Chu Rocket
"Una verdadera locura. Este es el juego que actualmente ocupa todo mi tiempo libre. Es uno de los mejores juegos de puzzle que nunca he jugado, igual de bueno que el *Super Bomberman* para SNES"



Resident Evil Code: Veronica
"Este es el juego de DC que más ganas tengo de jugar. Y no es sólo porque Eidos sea quien lo edite. Ya las primeras versiones que jugué las encontré ciertamente alucinantes. La jugabilidad es genial y da mucho, mucho miedo."



Soul Calibur
"Esto es fantástico. La verdad es que si *Soul Calibur* no hace que la gente corra en masa a comprar dreamcasts no sé qué lo hará. Me encanta enseñárselo a mis amigos, aunque luego tenga que pedirles que dejen de babear".

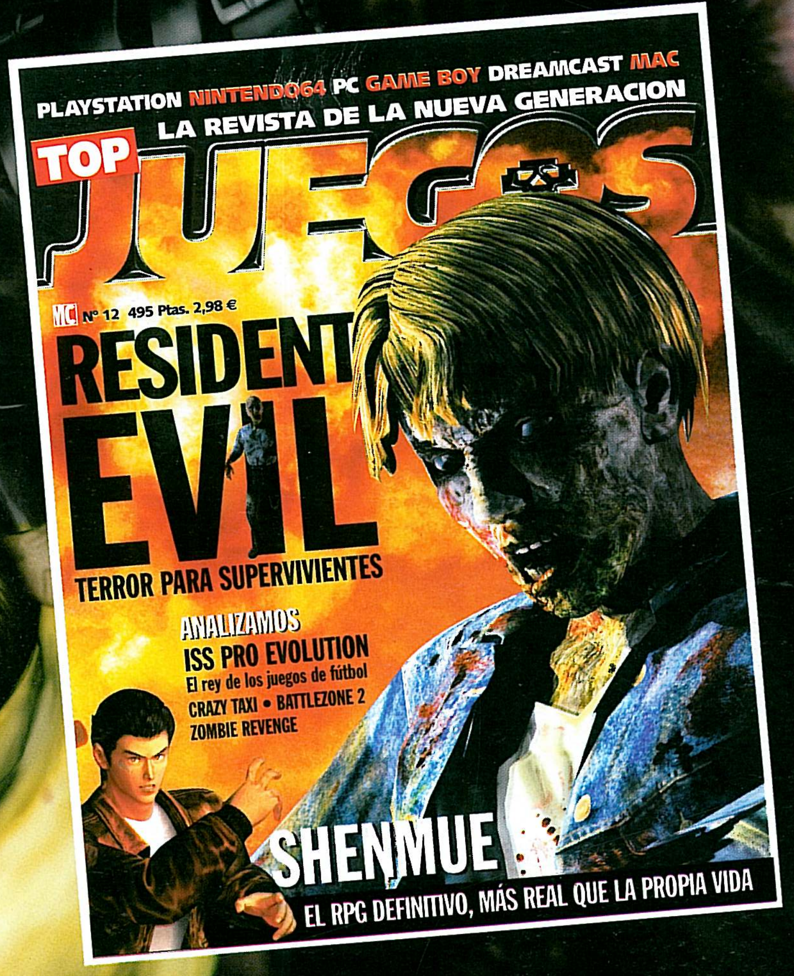


Sega Bass Fishing
"En lo que a novedad se refiere, este juego no tiene rival. De cualquier modo, mis amigos están bastante preocupados por mi nueva afición a la pesca. Sobre todo, porque siempre comento que la caña es el rey de los periféricos.

Este mes

SE LLAMA NEMESIS...

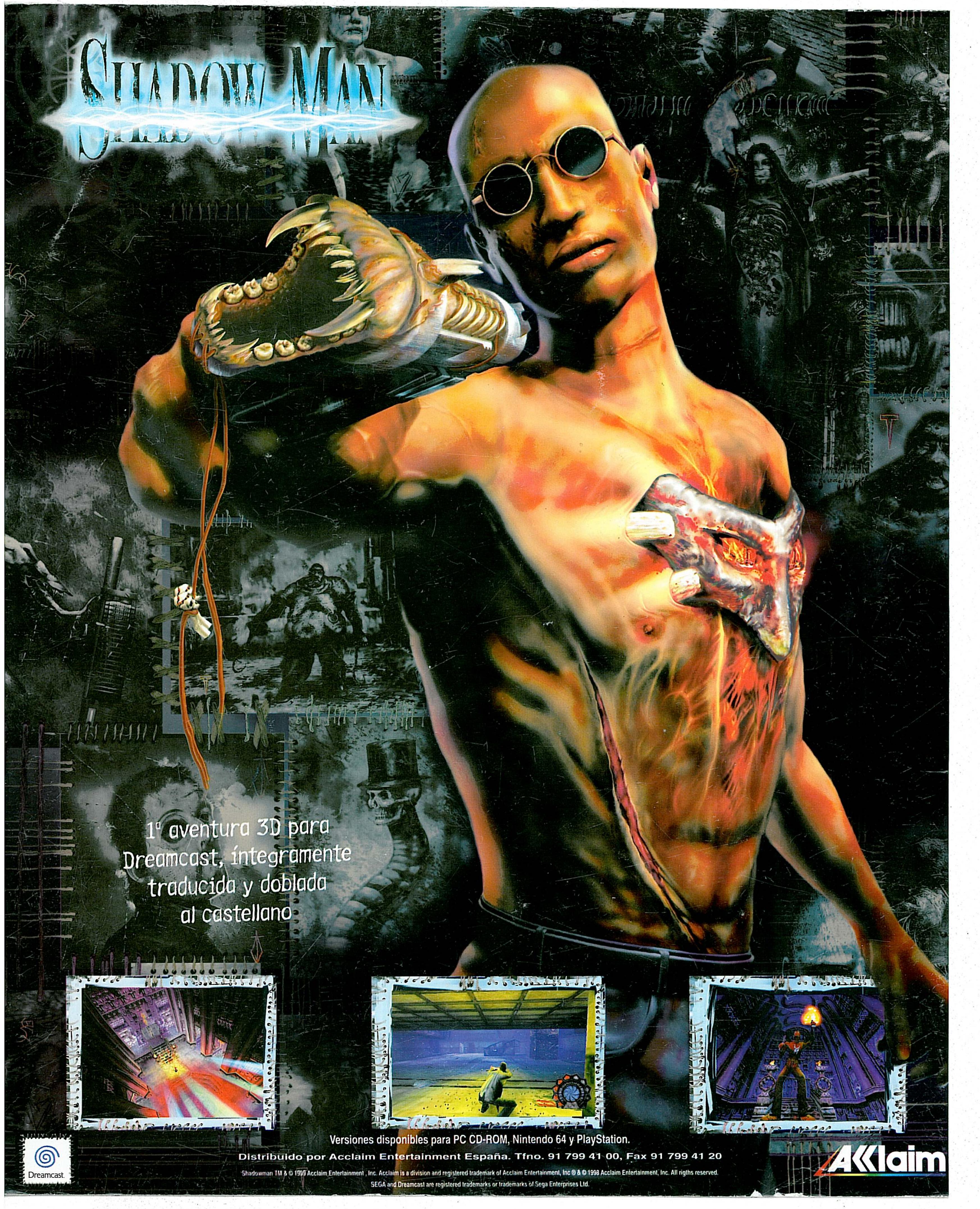
... Y ES PELIGROSO. TE ESPERA ESCONDIDO EN LAS OSCURAS PROFUNDIDADES DEL TOP JUEGOS DE ESTE MES, EN ALGUNA DE SUS 116 PÁGINAS DEDICADAS A LOS MEJORES VIDEOJUEGOS QUE PUEDES ENCONTRAR HOY POR HOY EN CUALQUIER PLATAFORMA, INCLUIDOS *ISS PRO EVOLUTION, CRAZY TAXI, BATTLEZONE 2, ZOMBIE REVENGE* Y *RESIDENT EVIL 3: NEMESIS.*



Ya a la venta nº 12

TOP JUEGOS

La revista de la nueva generación, tu puerta de acceso al mundo virtual.



SHADOW MAN
1ª aventura 3D para Dreamcast, íntegramente traducida y doblada al castellano
Versiones disponibles para PC CD-ROM, Nintendo 64 y PlayStation.
Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tfno. 91 799 41 00, Fax 91 799 41 20
Shadowman TM & © 1999 Acclaim Entertainment , Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rigths reserved.
SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Dreamcast
Acclaim